警告：使用投影電視機的玩家

靜態圖片或影像可能會造成電視永久性的損壞，或在螢幕上造成局部性的殘像，請盡量避免在大螢幕的投影電視上進行遊戲。

癲癇症警告

在開始遊戲之前，或在讓你的孩子使用遊戲之前，請先詳讀本說明書。

在日常生活中，有些人容易產生癲癇病症，或是在暴露於某些閃光與圖形下容易失去知覺。這些人容易在看電視或是玩電腦遊戲時發病，即使這個人不曾有過癲癇症的病例，或是根本就沒有癲癇症。如果當你或是你家裡的任一個人在暴露於閃光下，有類似癲癇症的徵狀（抽搐或是失去知覺），請在進行遊戲之前先與你的醫生商量。

我們建議父母應該監控他們的小孩所使用的遊戲軟體，如果你的小孩在玩電腦遊戲時，有以下的徵狀：頭昏眼花、視線模糊、眼睛或肌肉抽動、失去知覺、迷失方向、非自願性的移動與抽搐，請立刻停止遊戲，並盡快與醫生聯繫。

進行遊戲時應注意的事項

· 不要離螢幕太近。跟螢幕保持適當的距離，最好是纜線所能容許的最大距離。

· 盡可能在小螢幕上進行遊戲。

· 如果你很累，或是睡眠不足，最好避免進行遊戲。

· 確定你進行遊戲的空間光線夠亮。

· 在進行遊戲一個小時之後，請記得休息 10 到 15 分鐘。





目錄





前言

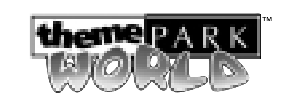


歡迎來到瘋狂主題樂園！

您將進入一座豐富與神奇的摩登瘋狂主題樂園，不過有一點不一樣喔！在這裡，您就是老闆，所以您可以決定到底這座遊樂設施要放在哪裡，又該派誰去清理洗手間！不過您也不必太擔心，當事情變糟糕的時候，我會隨時出來協助您的！

很快地，您會發現自己將投入一個屬於自己、不斷成長、活生生的世界，假如您對自己的作品感到滿意，也不要就只待在原處不動，就上網去，把您的樂園發佈到Internet上，或者也可以造訪別人的樂園，交交朋友或是聊個小天，您甚至還可以投票給自己最喜歡的線上樂園！

“瘋狂主題樂園”所能帶給您的，絕對比一個遊戲本身要多上許多；這是一個全新的世界！----瘋狂主題樂園----



安裝遊戲

有關詳細的安裝說明，請參考隨包裝內附的安裝指引。

啓動遊戲

載入玩家畫面

創造新玩家

假如這是您第一次進行遊戲的話：

1. 敲擊“創造新玩家”（Create New Player）的欄位。
2. 在畫面上將出現登錄新玩家的視窗。



選擇您偏好的遊戲類型：馬上行動（Instant Action）、完全模擬（Full Simulation），請參考下列說明

輸入您的名字

馬上行動（Instant Action）—在您一開始遊戲的時候，就擁有一座小型、事先建造完成的樂園、一些人員、而且會自動研發各式各樣的新物品。我們建議您先從這種模式著手，以便熟悉各種操作，與學習如何規劃一座繁華的樂園。

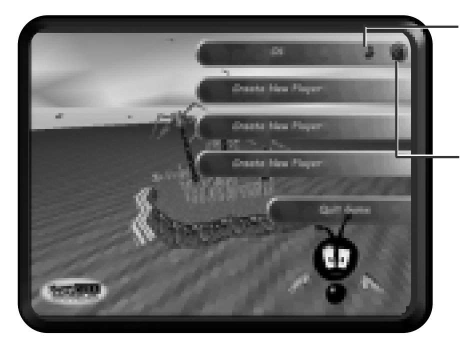
完全模擬（Full Simulation）—在您一開始遊戲的時候，只有一塊空無一物的土地，您必須從開始就替所有的項目做決定。

3. 確認新玩家的名稱—當您對自己的設定感到滿意之後，可以敲擊核對鈕或按下Return鍵。

接下來將出現遊戲大廳（Lobby）的畫面。

載入事先儲存的遊戲進度

如果您之前玩過遊戲：



搖桿—這個圖示表示這位玩家是以馬上行動模式進行遊戲

炸彈—按下它會把這名玩家、所有的樂園以及所有的儲存進度一併刪除。請確定您真的想刪除它

敲擊代表您的玩家姓名便可以繼續遊戲。

接下來將出現遊戲大廳（Lobby）的畫面。

遊戲大廳畫面



您所擁有的黃金鑰匙數量

進入目前選定世界所需的黃金鑰匙數量

敲擊這裡可以切換成線上樂園世界觀點—您可以聊天、造訪樂園與投票。（請參考第63頁造訪樂園與聊天的章節）

敲擊這裡可以進入樂園，也可以在小島上敲擊、或按下Return鍵

敲擊它們可以前往另一個瘋狂主題樂園世界（或使用左/右方向鍵）

求助欄（可以按下Ctrl-H切換開關與否）—如果您忘記了任何一個按鈕的功能，就可以靠它囉

按下ESC鍵可以叫出遊戲選單



可選擇的瘋狂主題樂園

蠻荒世界（Lost Kingdom）——塊恐龍仍然橫行、肆虐的神奇大地，巨大的猩猩會四出驚嚇人類，還會讓您的顧客們急忙掏錢出來！

萬聖節天地（Halloween World）——段前往幽暗冥城、叫人心驚膽跳的有趣旅程，它會把您親愛的顧客們嚇得驚慌失措，然後緊緊地抓住他們……的錢！

其他的瘋狂主題樂園（目前無法進入）

（等您獲得黃金鑰匙之後，便可以進入了）

現在，請替自己的樂園選擇您偏好的主題吧。

敲擊您所選擇的世界，將帶領您在這個通往財富與榮耀、或一大堆人員出走與廢墟的大道上，踏出最重要的第一步！

祝您好運！

注意：當您獲得足夠的黃金鑰匙之後，一次說不定可以打開好幾個的樂園。

在樂園的附近瀏覽一番

使用滑鼠來捲動您的樂園視角—將滑鼠移動到畫面邊緣，可以往相對應的方向移動，除此之外，也可以用數字盤的方向鍵來移動。

- 使用上/下方向鍵可以將視角放大或縮小。
- 使用左/右方向鍵可以旋轉樂園。

注意：在選項畫面中，您可以選擇以平順方式（smoothly）或90度角方式（請參考第54頁有關選項的章節）。

按下ESC鍵可以取消您目前所在的模式，再度按下 ESC鍵可以叫出遊戲中選單（請參考第52頁）。

請記住，如果您在遊戲中迷路了，按下"歸位"（HOME）鍵，可以把您帶回樂園的大門。

改變滑鼠控制方式

如果您喜歡的話，可以藉由在選項畫面中變更設定的方式，利用滑鼠右鍵來捲動畫面，如果您這樣做的話，便會在您按住滑鼠右鍵不放的時候才捲動樂園畫面—移動的方向與速度，則取決於滑鼠游標與螢幕中央的相關位置。

有關完整的控制概要說明，請參考遊戲盒內附的熱鍵指令表。

文字感應游標

您將發現遊戲中的游標會隨著您指向物品、或所在模式的不同而改變：



當出現指向的手型游標時，表示您可以在人員、景觀上敲擊，以便獲得更多的資訊。



箭頭形狀的游標，表示在您敲擊之後，將在控制台上出現一個彈出式視窗，或在彈出式視窗中選擇某項功能。有關游標種類、功能的詳細介紹，請參考第56頁，有關文字感應游標的章節。

遊戲畫面

您將從注視著自己新樂園的入口，開始這場遊戲。





控制台

這就是您自己個人化的資訊中心，您可以從這裡控制自己的樂園。



如果您選擇“馬上行動”〈Instant Action〉模式的話，請參考接下來的章節，以便獲得對這款遊戲重要觀念的簡短概要。

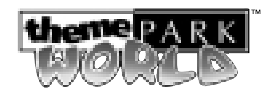
如果您選擇“完全模擬”〈Full Simulation〉模式的話，您可以先跳到第10頁，閱讀有關完全模擬模式的介紹。



馬上行動模式

在馬上行動模式中，您已經擁有一座事先建造好的小型樂園，外加一組員工，您也不必處理研發的問題，因為它將自動執行。

目前樂園已經開放，小孩子們也聚集在大門口，所以您該怎麼做呢？





吸引力〈Attractions〉

首先，您可以增加新的遊樂設施，這麼一來，您可以吸引更多的遊客到樂園來，也可以讓他們在樂園中停留更久的時間。接下來，或許可以增加一些商店與遊藝場，這些都可以增加您的收入、替您賺錢，而且商店還可以提供遊客食物和飲料，這可是讓他們維持快樂所不可或缺的。請參考第15頁與第12頁，有關放置基本遊樂設施與建造商店的章節，來獲得如何強化樂園吸引力的詳細資料。



雇員〈Staff〉

隨著您樂園的成長，您必須僱用更多的人員來管理眾多的遊客，請參考第23頁僱用人員的章節，來了解僱用人員的詳細資料，以及第40頁的雇員章節，以便獲得雇員的詳細資料、所扮演的角色、與如何管理他們的特質等。

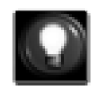


雜項物品〈Miscellaneous Items〉

談到保全的時候，可以藉由在樂園附近設立保全攝影機〈security camera〉，來促進警衛的執勤效能〈請參考第35頁，有關雜項物品的章節〉。

注意您的花費！

這一點包括了建造與僱用的支出，而重點則放在盡可能地不要過度花費，請隨時注意自己的收入，並控制自己不要花超過收入的金錢，請記住：您每個月都得付雇員薪水！



研發〈Research〉

等您將所有初步的設施都建造完畢之後，就應該多研發一些了，雖然您本來就有一名從事研究新設施的科學家，但如果您想加快研發的過程，最好多僱用一些〈請參考第46頁，有關研發的章節〉。



一些必須謹記在心的重要事項

· 小孩子不喜歡走很遠的路，所以當您的樂園越蓋越大時，最好在樂園的不同區域，多建造一些洗手間與商店。

· 請隨時注意顧客們對您商店的滿意度，當顧客們開始發牢騷的時候，請調整品質或售價，有關如何調整設定的詳細資料，請參考第34頁，有關商店的章節。

· 請記住，隨著您樂園的成長，樹木與矮樹叢可是比平整、空闊、缺乏景觀的空地，來得更加令人賞心悅目，所以當您有錢的時候，絕對值得花點錢來購買的。

· 仔細地閱讀本手冊中不時出現的遊戲小秘訣—它們將提供絕佳的忠告，讓您能創造出更成功的樂園！

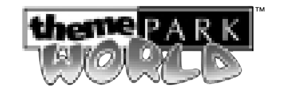
完全模擬模式

在完全模擬模式中，學習曲線要陡峭許多，但相對也提供更多的樂趣，並令人著迷，而且眼看萬坪樂園從空地起，是很有成就感的事。如果您想跟著初期攻略進行的話，則可以在最短的時間內上手。

現在，讓我們開始吧！

第一步—初期攻略

使用這段攻略來建造一座小型樂園吧，所有的基礎都會在接下來的章節中進行描述，假如您需要更多資訊的話，請記得樂園顧問總是隨時等候您的呼喚，準備提供您有用的忠告與提示。



求助欄

在螢幕底部的求助欄，可以提供您許多有用的資訊，有點類似遊戲中的線上手冊：當您將游標移動到螢幕上的物品時，在該欄位中，會出現當您進行滑鼠左擊之後，所可能造成結果的文字描述。

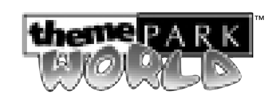
*切換求助欄的功能開關：Ctrl-H*或查看選項畫面〈Option Screen，第54頁〉

安排通道

首先，一座繁華的樂園必須擁有良好的基礎組織，這樣吧……我換一個方式說：假如沒有規劃完善的通道，無論顧客與員工，便都無法在瘋狂主題樂園中，充分發揮自己應該扮演的角色，所以，您最好學習該如何安排一些通道。

1. 將游標移動到樂園中、靠進大門的地方，這麼一來，它可能將指向一塊空地或一塊已經存在的通道上。
2. 左擊以便啓動安排通道的功能，在畫面上將出現設計圖的區塊。
3. 拖曳滑鼠，以便將設計圖拉成您需要的形狀。
4. 再度左擊，便可以安置設計圖所規劃出的通道。
5. 針對每段您想放置的通道，重複以上的步驟。
6. 在已經存在的通道上敲擊，以便結束安排通道的作業。

注意：如果設計圖變成紅色的話，表示您無法在目前游標的位置建造通道，假如您敲擊按鍵的話，便會取消通道的放置作業〈本規則也同樣適用於放置排隊區與軌道等〉。

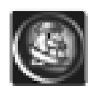


復原您最後一個動作

・在安排通道的時候，若按下倒退鍵，可以使您剛剛放的最後一段通道消失。

・持續按下倒退鍵，可以繼續移除之前放置的通道。

重要注意事項：您通道的路線必須與入口連結，因為遊客幾乎不會以踐踏草皮的方式，走到您所建設的各項設施。



放置基本遊樂設施

既然您已經建好通道了，現在就需要一些特色來吸引遊客進入樂園，您覺得安置一些基本的遊樂設施如何呢？

在控制台上打開彈出式視窗

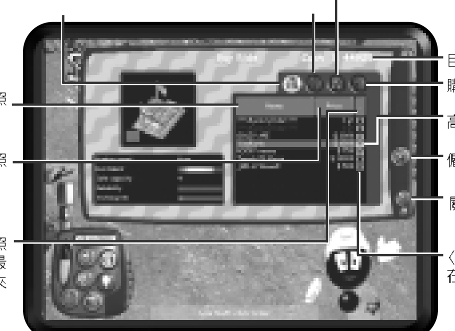
首先請敲擊控制台上的“購買設施/僱用員工”〈Buy Attractions / Hire Staff〉按鈕。



購買設施的熱鍵：　　　B

如果僱用員工的彈出式視窗已經出現，敲擊“購買設施”鈕可以切換到購買設施的彈出式視窗。

選擇遊樂設施



1. 確認購買遊樂設施的按鈕以高亮度方式顯示

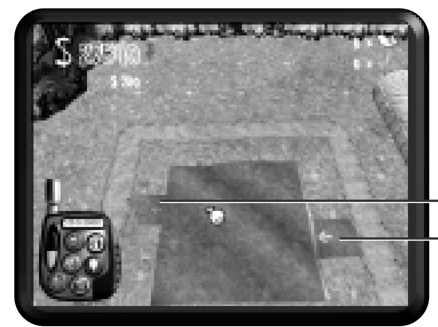
將一項基本遊樂設施〈如瘋狂人猿Crazy Ape〉以高亮度方式顯示，除了遊樂設施的資訊之外，也請注意視窗中有關遊樂設施的動畫，這可以讓您了解，當您安置這項遊樂設施的時候，看起來大概會是怎樣的情況。

2. 敲擊以便選擇該遊樂設施，彈出式視窗將自動關閉，在畫面則會出現該遊樂設施的設計圖。

放置遊樂設施

1. 將設計圖移動到您認為適當的位置，另外請注意該遊樂設施的入口與出口，分別在什麼位置。

・想以順時針方式旋轉設計圖的話，請按“,”。



・想以逆時針方式旋轉設計圖的話，請按“.”。

2.敲擊，以便放置遊樂設施，這時排隊區的設計圖會自動以高亮度方式出現。

小秘訣：請確認自己安排了許多室內的遊樂設施，它們會在天氣變差的時候，發揮意想不到的好處！





安排排隊區

所有的遊樂設施，都必須擁有一塊供遊客等待搭乘的區域。

1. 將排隊區的設計圖以類似安排通道的方式進行拖曳，每次的敲擊都可以放置一塊區段。

2. 請藉由敲擊通道的方式，讓排隊區與附近的通道連結在一起。當游標變換成連結圖示的時候，便表示它將把通道與排隊區連結在一起。



注意：當排隊區成功地與通道連結之後，便會自動出現火把。

小秘訣：您也可以藉由拖曳一段通道，然後在排隊區本身盡頭處以敲擊的方式，將通道跟排隊區連結在一起。

復原一段排隊區

如欲在安排排隊區的時候，刪除某段排隊區，只要按下倒退鍵（backspace）就行了。

想要編輯您之前放置的排隊區，請先敲擊該段區塊，然後便能以正常方式拖曳該排隊區。

按下倒退鍵，可以一段接一段地移除之前放置的排隊區。

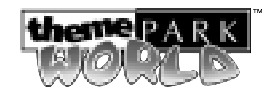
注意：假如排隊區並未完整連結的話，遊客就無法搭乘該遊樂設施。

安置出口區

假如沒有出口區通道，來連結遊樂設施回到主要通道的話，遊客們將無法離開，更無法享受樂園的其他部分。

・將出口區與通道連結的方式，就跟安排通道的方式完全相同。

小秘訣：假如您看不到遊樂設施出口的話，應該是因為位於遊樂設施後方的緣故，試著旋轉樂園吧！





建造商店

遊客們在享樂的過程，或多或少會變得又餓又渴，因此可別忽略了他們的需求！他們也喜歡把錢花在購買一些跟瘋狂主題樂園相關的各項紀念品上！所以在商店中準備足夠數量的商品，除了可以讓您的顧客們盡興之外一也允許您從這些小惡魔們身上，多搜刮一大筆額外的現金財富！



放置商店

1. 敲擊“購買設施”/“僱用員工”按鈕〈或按下按鍵B〉。

2. 假如僱用員工的彈出式視窗已經出現，請敲擊“購買設施”鈕。

3. 請確認“購買商店”〈Buy Shop〉的按鈕已經以高亮度方式顯示〈黃色〉，現在，請以高亮度方式來選擇一間商店〈建議選擇飲料店Drink Shop〉。

4. 彈出式視窗將自動關閉，而游標會切換成放置物品的游標〈請參考內容相關游標的章節，來獲得各類游標的完整列表〉。

5. 將設計圖移動到自己喜歡的地點上〈請注意入口與出口的位置〉，假如有需要的話，請利用“,”與“.”等鍵來旋轉設計圖，等一切設定完成之後，以左擊方式來安置商店。

6.請確認通道已經將該商店與樂園的其他部分連結在一起。



注意：商店的入口和出口在同一個圖塊上。



建造遊藝場

1. 敲擊“購買設施”/“僱用員工”按鈕〈或按下按鍵B〉。

2. 假如僱用員工的彈出式視窗已經出現，請敲擊“購買設施”鈕。現在，請敲擊“購買遊藝場”〈Buy Sideshow〉的按鈕。

3. 以高亮度方式來選擇一間遊藝場〈建議選擇叢林噴泉Jungle Spray〉。

4. 彈出式視窗將自動關閉，而游標會切換成放置物品的游標〈請參考內容相關游標的章節，來獲得各類游標的完整列表〉。

5. 將設計圖移動到自己喜歡的地點上〈請注意入口與出口將只佔一個區塊的大小〉。

6. 請確認通道已經將該遊藝場與樂園的其他部分連結在一起。



建造員工休息室

快樂、有效率的雇員可以讓您的瘋狂主題樂園維持在最頂尖的狀態，不過如果他們沒有地方休息、補充體力的話，這樣的好光景將不會持續多久的時間，最好還是建造一間員工休息室！

· 敲擊“購買設施”/“僱用員工”，然後在購買設施的彈出式視窗中，敲擊“雜項物品”〈Miscellaneous Items〉鈕，接著從列表中選擇“員工休息室”〈Staff Room〉，最後再把它安置到樂園當中。

· 請確認自己能對最前線的工人們，提供足夠大小的員工休息室。

小秘訣：不快樂的員工很快就會變成粗暴的員工，而粗暴的員工便會有罷工的傾向！



提供洗手間

那些刺激的遊樂設施與提神振奮的飲料，將讓人體中的水分匯聚形成一條奔騰的小河〈聽雨？觀瀑！〉，因此遊客將順從自然的呼聲，前往洗手間解放一番。假如洗手間數量有限的話，可能會讓遊客的興致大打折扣，誰知道呢？！

放置洗手間

1. 開啓“購買設施”的彈出式視窗〈或按B鍵〉，確認自己已經將“雜項物品”鈕以高亮度方式顯示。

2. 現在請以相同於放置商店的方式，來選擇並放置洗手間。



雜項物品

當您覺得有需要的時候，就選擇它們吧。這些景觀可以強化樂園的外貌與機能，而且將成為經典作品的重要關鍵！

注意：雜項物品所帶來的效應，並不會在第一時間內就呈現出來，但具備景觀設計的樂園，可以使顧客的快樂度提昇，也會讓他們願意在樂園中待久一點。

建造多重景觀

時間就是金錢，而且任何能加速樂園發展的事物，都可以提供協助。

放置多重所選的景觀

當放置物品的時候，按住Ctrl鍵不放，設計圖便會持續存在，等著您在另一個地點再放置一個所選擇的物品。

其他方式：

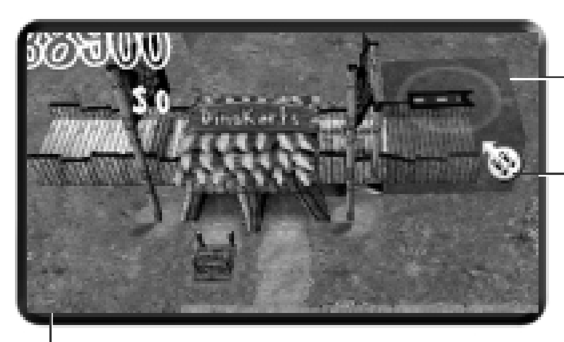
將游標移動到另一個物品上之後，將會出現手型游標，這時按住Ctrl鍵不放並敲擊，便將出現該物品的設計圖，等著您進行放置。





建造軌道類遊樂設施

1. 從“購買遊樂設施”的彈出式視窗中，敲擊“恐龍飛車”〈Dino Karts Ride〉。
2. 放置該遊樂設施，並通盤考量入口與出口，另外，您也得預留空間給即將放置的軌道路線。
3. 排隊區的游標會自動啓動，以便確保您會將排隊區與通道相連接，就跟之前的基本型遊樂設施一樣〈請參考第14頁，有關安排排隊區的章節，來檢視完整的說明〉。



啓動軌道設計圖—敲擊右手邊的軌道區塊來啓動放置軌道的功能

放置軌道的游標

軌道未完成的遊樂設施—必須等軌道路線完全架設成功、且排隊區與出口處也各自安排妥善之後，才可以開放遊樂設施

4. 現在，敲擊右手邊的軌道區塊圖示〈如上圖〉，然後將軌道拖曳出來。每當您想在軌道上安排一個彎道的時候，請敲擊滑鼠鍵。
5. 繼續安置軌道，直到您感到滿意為止。敲擊左邊的軌道區塊，可以自動將軌道路線連結起來。您可以讓軌道與通道、排隊區等交叉，甚至可以設計一連串的十字路口，來提高遊樂設施的刺激度。

· 按下倒退鍵（Backspace）可以刪除最後放置的軌道區塊。

放置雲霄飛車或人工滑水道

在每個瘋狂主題樂園中，最受人注目的，當然就是向重力極限挑戰的雲霄飛車或人工滑水道了。假如您的研究進度許可的話，現在就可以建造一款這些A級設施了。小孩子們一定會不遠千里而來的！

注意：為了建造雲霄飛車或人工滑水道，您必須先完成研究開發的工作〈請參考第46頁，有關研發的章節〉。

安置一座基本的雲霄飛車

1. 請以類似安置恐龍飛車的方式，敲擊並安置這項遊樂設施〈幽暗神殿Temple of Gloom〉。



鐵塔—拖曳設計圖並敲擊，以便放置鐵塔

有色區域—表示這是下一座鐵塔可放置的地點

遊樂設施起點

設計圖

放置軌道游標〈右擊以便取消放置軌道，在最後一座放置的鐵塔上左擊，可以重新開始〉

2. 安置排隊區，並連結出口處的通道〈請參考第14頁，有關安排排隊區的章節〉。
3. 現在，敲擊右手邊的軌道鐵塔，並拖曳軌道，每當您想安置鐵塔的時候，便在該位置上左擊〈鐵塔是背負軌道的支撐用建築物〉。
4. 持續安置鐵塔，直到您做出完整的路線為止〈敲擊該遊樂設施左手邊的鐵塔、或敲擊遊樂設施本身，都可以直接將路線連結起來，但當您敲擊時，請注意一下加入連結的圖示，並確認遊樂設施左手邊的鐵塔，是在有色區域之內〉。

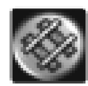
注意：您可以按下倒退鍵（Backspace），將之前放置的鐵塔移除。

5. 為了檢查一切都沒有問題，請敲擊遊樂設施的本體〈當出現手指游標的時候〉，假如遊樂設施還沒開放的準備，在畫面上將出現一道警告訊息。

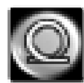
雲霄飛車建造控制台



可以在這個控制台上，建造或編輯雲霄飛車與人工滑水道的軌道與鐵塔。

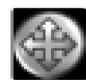


建造正常的軌道鐵塔〈Build Normal Track Pylons，選擇=按下〉。當您想繼續進行一段未完成的軌道、或想額外延長軌道的時候，可以用這項功能。



建造迴旋圈鐵塔〈Build Loop-the Loop Pylons〉。敲擊本按鈕來建造一個迴旋圈－接下來的兩座鐵塔都必須是可以支撐迴旋圈的特殊鐵塔。

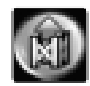
注意：這類鐵塔必須等科學家們研發出來之後才能使用。



移動鐵塔〈Move a pylon〉－敲擊本按鈕，然後敲擊一座塔門，可以使它以高亮度方式顯示，然後可以把它"拿起來"，精細地調整位置。再度左擊，可以把它放在自己認為較適當的位置。

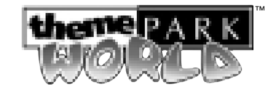


在鐵塔頂端旋轉軌道〈Rotate Track on top of pylon〉－敲擊本按鈕，然後敲擊一座您想調整的鐵塔，接著移動滑鼠以便旋轉軌道，等您滿意自己的改變之後，再鬆開按鈕。



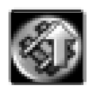
升起/降低鐵塔〈Raise/lower Pylon〉－敲擊本按鈕，然後敲擊一座您想調整的鐵塔，接著將滑鼠往上〈升起〉與下〈降低〉移動，來調整鐵塔的高度，等您滿意自己的改變之後，再鬆開按鈕來確認變更。

注意：在一堆相疊的鐵塔中，您可以個別調整任何一座鐵塔的高度，只要先以高亮度方式選擇，然後再敲擊想調整的鐵塔，最後再根據上面的描述來進行調整。





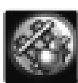
扭轉軌道〈Track Pivot〉－敲擊本按鈕，然後敲擊一座您想調整的鐵塔，接著移動滑鼠以便扭轉軌道，等您滿意自己的改變之後，再鬆開按鈕。



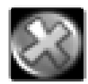
在同一座鐵塔上，將軌道區塊向上交換〈Swap a Track up through a pylon〉－當同一座鐵塔支撐超過一段以上的軌道時，可以利用本功能來交換連結的軌道。舉例來說，當創造一座堆疊的螺旋狀軌道時〈請參考第22頁，有關堆疊式雲霄飛車與人工滑水道的章節〉，請敲擊本按鈕，敲擊您想向上移動的軌道。



在同一座鐵塔上，將軌道區塊向下交換〈Swap a Track down through a pylon〉－請參考第22頁，有關堆疊式雲霄飛車與人工滑水道的章節。



移除鐵塔〈Remove Pylons〉。敲擊本按鈕，然後以高亮度顯示、並在想移除的鐵塔上敲擊，接下來可以再度以高亮度顯示、並敲擊另一座鐵塔〈或再度敲擊同一座鐵塔，如果您只想移除它的話〉，這麼一來，所有在這些鐵塔間的軌道，也會隨著鐵塔的移除而一同消失。



關閉本控制台〈Close the Control Panel〉

· 可以藉由調整軌道區塊的高度，來增加遊樂設施的刺激度。

· 在彎道處使軌道傾斜，以免遊客過分不舒服。

不好的軌道



當您安置越來越複雜的軌道時，例如，與樂園中的其他物件交叉時，設計圖便會變成紅色，這表示這段軌道不理想，而且會使雲霄飛車無法運作。

然而，您還是可以安置這段軌道，不過您最好確認自己在安置時經過調整〈舉例來說，例如調整鐵塔的高度等〉，假如您不這樣做的話，這項遊樂設施將無法開放。



注意：任何受到影響的軌道，都會維持紅色的狀態，直到做了必要的調整為止，而在您編輯雲霄飛車的過程中，某些調整也可能會導致部分的軌道個別變成紅色，例如您將鐵塔調得太高了。

堆疊式雲霄飛車與人工滑水道

雲霄飛車與人工滑水道的鐵塔都可以經由堆疊的方式，架在其他鐵塔上，進而創造出螺旋狀與多層次的交叉路。

如何堆疊鐵塔：

1. 首先，還是請您如正常地開始安排軌道〈請參考第19頁，有關安置一座基本的雲霄飛車的章節〉，確認自己做出的軌道延續著一條廣大的循環路線，以便能創造出有效的螺旋。
2. 當您到達第一個您想進行堆疊的鐵塔之後，將游標移動到該鐵塔的底部，這時游標會切換成“連結”〈Connect〉的圖示〈請參考內容相關游標的章節〉。
3. 敲擊便可將軌道堆疊在這座鐵塔上。



4. 您可以繼續堆疊，直到您認為滿意為止，但請記住，當出現紅色軌道的時候，表示這座雲霄飛車或人工滑水道，必須在經過調整之後才能開放。

· 如果您不想創造向上的螺旋、而想創造向下的螺旋，請利用雲霄飛車建設控制台上，“在同一座鐵塔上，將軌道區塊向上/下交換”的按鈕〈請參考第19頁，有關安置一座基本的雲霄飛車的章節〉。



· 您不必將自己侷限在螺旋的範疇中，唯一的極限其實是您自己的想像力！

注意：堆疊的總高度是有限制的，當到達極限的時候，除非您利用“升起/降低鐵塔”的功能來降低高度，否則將無法繼續堆疊鐵塔〈請參考第19頁，有關安置一座基本的雲霄飛車的章節〉。

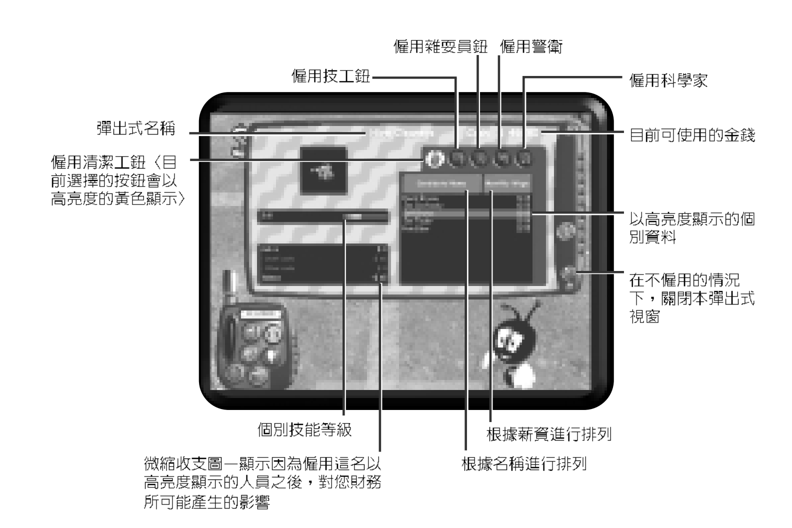


僱用人員

一座成功的瘋狂主題樂園需要清潔工〈Cleaners〉、技工〈Mechanics〉、雜耍員〈Entertainers〉、警衛〈Guards〉、與科學家等，您必須確認自己隨時都擁有足夠的各類人員，以便使瘋狂主題樂園能正常的運作。

注意：在馬上行動模式中，您一開始就擁有各類雇員各一名，然而，隨著您樂園範圍的擴大，以及小孩如潮水般地湧來，您無疑的得多僱用一些！

僱用員工熱鍵：　H



1. 敲擊“購買設施”/“僱用人員”鈕

2. 假如購買設施的彈出式視窗已經出現，敲擊“僱用員工”鈕，將可以使畫面切換為僱用員工彈出式視窗。



注意：按下H鍵可以直接叫出僱用員工彈出式視窗。

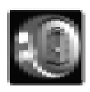
3. 在您僱用的員工類型按鈕上敲擊，將出現可選用的人員列表。

4. 以高亮度方式選擇一名候選人，以便檢視他相關的技能等級。

5. 以敲擊一名候選人的方式來僱用他/她，彈出式視窗也將自動關閉。

6. 將游標移動到樂園中的通道上，再敲擊滑鼠鍵，該新進人員便會出現在該地點，必須立刻開始進行自己應從事的工作。

注意：有關更進一步的雇員控制方式，請參考第40頁，有關雇員的章節。



開放樂園

該是讓那些有錢大爺進來的時候了，他們已經在旋轉式收票口的位置大肆叫囂，如果您再不開放樂園的話，他們就會改投入您最近競爭者的懷抱當中。

注意：在馬上行動模式中，樂園一向都是開放的，而在完全模擬模式中，樂園要等到您至少擁有一名清潔工與一名技工之後才能開放。

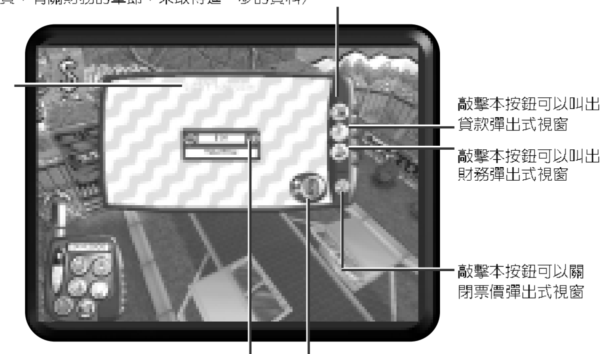
若要打開大門，請敲擊大門或售票亭。

這時將在畫面上出現票價彈出式視窗。

票價彈出式視窗

樂園的門票可說是您最主要的收入來源，假如您的樂園夠知名度的話，提昇票價可以讓您賺更多的錢，小孩子們只會把錢花在第一流的樂園上。

票價設定熱鍵：　　G



· 敲擊 +/- 鈕可以調整票價

· 敲擊本按鈕可以切換樂園的開放〈綠燈〉/關閉〈紅燈〉

小秘訣：當您的票價收得越高，您的樂園將給人更深刻的印象。雖然您的顧客都是小孩子，但他們可不是笨蛋！當他們出現“差勁”〈thumbs down〉的心情氣泡時，表示這個人認為某些東西實在太貴了。



茁壯的樂園

嗯，現在您已經做出屬於自己的一座小小樂園了，假如您根據指引進行的話，應該就可以抓住小孩子的心，創造出他們喜歡的樂園。

由您基本的樂園出發，接下來便該思考一下各部分的細節，以最佳方式佈置樂園內的各項設施、安排人員配置等，而且要確認所販售的咖啡杯杯香醇，遊客們人人快樂。

假如您想讓自己經營樂園的經驗，提升到更高層次的話，接下來便是您應該思考一下的因素。

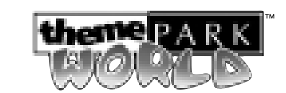
樂園發展

- 品質控制（Quality Control）一您可以調整商店販售物品的價格、品質與配料，這些都可以提高您的獲利，但也請注意，當您調低的同時，可能也會對遊客的遊興與心情造成負面的影響。
- 監看您的遊客（Monitoring your Visitors）一現在，您該注意一下在遊客頭上出現的想法氣泡了，這項資訊可以讓您知道遊客們內心的想法，藉由這項資訊，您便可以採取合適的行動，請參考第37頁，有關“監看您的遊客”的章節，以便了解深入的資訊。
- 雇員（Staff）一針對您目前樂園的規模，您是否已經擁有足夠的各類型人員？假如不夠的話，您的樂園可能會成為一個髒亂、吵鬧、甚至危險的地區，請參考第40頁，有關雇員的章節，以便了解深入的資訊。
- 研發與科學家（Research and Scientists）一為了讓您的樂園盡可能地維持頂尖科技與新奇的感受，必須組成並設定研發的時程計劃，您首先必須在研發彈出式視窗中僱用科學家，並設定他們研發的優先順率（請參考第46頁，有關研發的章節，以便了解進一步的資訊）。



- 地圖畫面（The Map Screen）一透過地圖畫面，可以讓您以高亮度方式標明問題區域，了解排隊區的擁擠狀況，與其他可定資訊的過剩狀態，這對進階的瘋狂主題樂園擁有者來說，可以省下猜測的風險，因此相當有用（請參考第49頁，有關地圖畫面的章節）。
- 黃金彩卷（Golden Tickets）一您現在應該已經擁有一到兩張的黃金彩卷了，這些彩卷會在您達到某些特定目標的時候獲得，而每當您獲得三張黃金彩卷的時候，您還可以獲得一把黃金鑰匙。
- 黃金鑰匙（Golden Keys）一黃金鑰匙可以開啓通往其他、目前尚未探索、`在遊戲大廳中的瘋狂主題樂園大門。請參考第28頁，有關贏得黃金彩卷與黃金鑰匙的章節，來獲得更進一步的資訊。
- 貸款（Loan）一假如您目前的現金流量狀況出了一點問題，或許在建造一些超級ㄅㄧㄤˋ的人工滑水道時，說不定就得靠貸款的方式，多拿一點錢來處理了。為了瞭解更進一步的資訊，請參考第48頁，有關貸款的章節。
- 購買土地（Buying Land）一為了擴充您瘋狂主題樂園的土地，您將必須購買額外的土地。

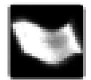
要購買土地的時候，請在“購買設施”（Buy Attractions）彈出式視窗中，選擇“雜項物品”（Miscellaneous Items），以高亮度方式顯示選擇“購買土地”（Buy land）。



瘋狂主題樂園世界—深入介紹

為了成為一名成功的瘋狂主題樂園擁有者，您將必須扮演許多角色，事實上，就像您的顧問一樣！

現在，相信您已經看著您的樂園逐漸地成長，而且希望也能聲名遠播，接下來您就必須開始努力討論各類重要事項，準備一步一步地，朝成為世界級瘋狂主題樂園擁有者的排行榜邁進。



贏得黃金彩卷與鑰匙

黃金彩卷

黃金彩卷在遊戲中扮演了類似貨幣的角色，可以用來購買您在“購買設施”彈出式視窗中看過、但無法研發出來的神秘物品；這些物品可以讓您的樂園成為更刺激、更有趣的地點，所以可別忘了拿黃金彩卷去買它們！

那麼，我要如何贏得黃金彩卷呢？我是不是聽到您在慘叫呢？

嗯，在無法提供太多資訊的情況下，我只能奉勸您盡可能地讓自己的樂園以最人性化的方式呈現，例如當有許多小孩造訪您的樂園啦，這就很不錯了，所以也可能幫助您得獎，但可別以為這就是唯一獲得黃金彩卷的方式，良好的遊樂設施、細心的管理、大量的擴充、以及傑出的研發績效等，都可以幫助您得獎，所以請在自己發展新樂園的時候，能使各項特色面面具全。

雖然如此，也不必太擔心，樂園顧問隨時都會陪在您身旁，給您有用的忠告；藉由他的協助，您一定可以贏得一大堆黃金彩卷的！

黃金鑰匙



當您每獲得三張黃金彩卷之後，您還會獲得一把黃金鑰匙！這些鑰匙可以讓您進入其他的樂園，所以這將是另一個讓您繼續為贏得黃金彩卷而努力的理由！



注意：購買神秘物品並不會讓您損失任何任何獲得可以贏得鑰匙的權利。



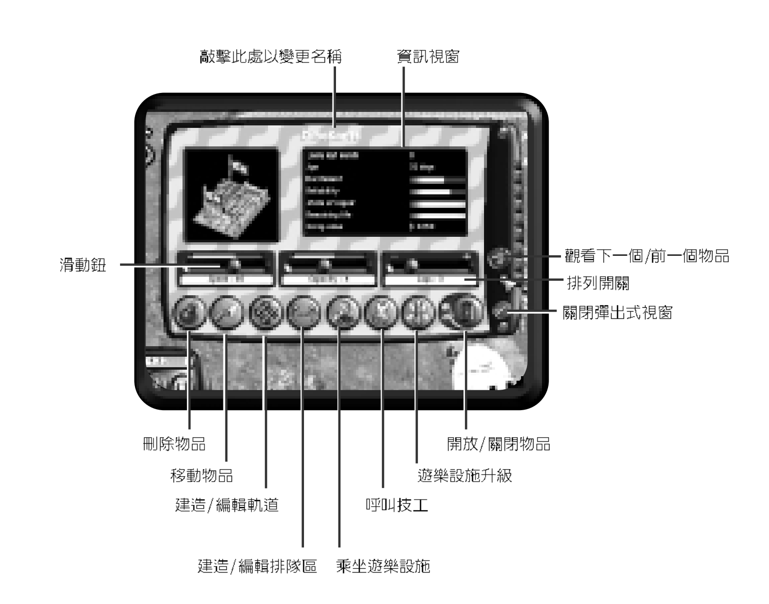
挑戰

某些時候，樂園顧問會偶爾突然出現，賦予您一項挑戰，假如您成功了，這些挑戰將替您帶來可觀的獎金，您可千萬不要嗤之以鼻啊。

但對您來說算相當不幸吧，這些挑戰都必須在一定的時間之內完成，假如您失敗的話，相同的挑戰也將不會再度出現。

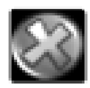
彈出式視窗—了解您的工具

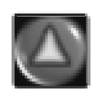
彈出式視窗是一種用來檢查物品各種觀點的快速、且有效的方式，在以下的列表中，可以讓您明白在彈出式視窗中，有哪些最常用的功能。

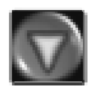





關閉彈出式視窗〈Close pop-up〉一敲擊本按鈕，可以在儲存所有的變更之後，將彈出式視窗關閉。


關閉彈出式視窗〈Close pop-up〉一敲擊本按鈕，可以在取消所有變更的情況下，將彈出式視窗關閉。


觀看前一個/下一個物品〈View next/previous item〉一敲擊本些按鈕，可以就樂園中，以目前類型來檢視前一個/下一個物品。

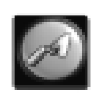

“根據～排列”〈Sort by〉一在許多彈出式視窗中，這整塊欄位可以變成兩種用來變更物品排列方式的快速工具，敲擊這些按鈕，可以根據上面的說明來進行快速調整，敲擊第二次可以用逆向方式排列。

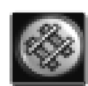
變更名稱〈Renaming Feature〉一各類設施、人員、與樂園本身的名稱，都可以藉由敲擊這塊區域的方式來進行變更。您可以使自己的樂園更富個人化色彩，甚至連各類設施都可以進行改名，讓您方便管理同樣外觀的景觀。

資訊視窗〈Info Screen〉一在這裡可以提供所選擇物品的統治資料，讓您了解在調整各項因素之後，對諸如可靠度〈Reliability〉、刺激度〈Excitement〉、知名度〈Popularity，只針對遊樂設施〉、收入、獲利與顧客滿意度〈只針對商店〉等的影響。

滑動鈕〈Slider〉一敲擊並拖曳可以調整各項變數。


刪除物品〈Delete Feature〉一刪除物品，並獲得相當於“回收價值”〈scarp value〉的現金〈然而，在物品尚未使用、或使用未滿一個月的情況下，您可以將購買的金錢全額回收！〉。


移動物品〈Move Feature〉一讓您可以重新調整物品的位置，這在您樂園持續發展的過程中相當有用。


建造/編輯軌道〈Build/Edit Track〉一針對具備軌道的遊樂設施，敲擊本按鈕可以編輯軌道。

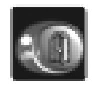

建造/編輯排隊區〈Build/Edit Queue〉一有些遊樂設施會吸引超出它容量極限的遊客，這時請敲擊本按鈕，替它建造一塊排隊區。


搭乘遊樂設施〈Ride the ride〉一讓您親身、以近距離的方式，體驗一下搭乘自己遊樂設施的奇幻感受！但請記住，在您搭乘遊樂設施的同時，所有在樂園中的生命可是不會停在原處不動等您的！


呼叫技工〈Call Mechanic〉一當遊樂設施老舊、故障、破損的時候，請敲擊本按鈕，讓技工以最高優先權的方式，將前來修理的工作排入工作日誌當中，只要技工一有空，他便會盡可能以最快速度前來〈只要您有技工的話〉。

注意：洗手間也有類似、可以讓您呼叫清潔工的按鈕。


遊樂設施升級〈Upgrade Ride〉一當研發出來之後，您可以將自己的遊樂設施升級，或在它們上面增加新的功能。敲擊本按鈕可以檢查已經可以供您使用的升級套件〈請參考第47頁，有關升級套件的章節〉。


開放/關閉物品〈Open/close Feature〉一讓您可以開放/關閉遊樂設施、商店、遊藝場或洗手間。





樂園設施

所有設施的彈出式視窗，可以讓您對所有您在樂園中進行建造的物品，作一番概略性的檢閱。

所有設施的彈出式視窗熱鍵：　　A

下面的這張圖片，顯示了在所有設施彈出式視窗中，有關所有遊樂設施的部分，其他部分的功能也是大同小異。

敲擊這裡可以將所有商店列表出來〈請參考第34頁，有關商店的章節〉

敲擊這裡可以將所有遊藝場列表出來〈請參考第16頁，有關遊藝場的章節〉

敲擊這裡可以將所有雜項物品列表出來〈請參考第17頁，有關雜項物品的章節〉

敲擊這裡可以根據名稱要素進行排列

敲擊這裡可以檢視樂園資訊

敲擊這裡可以觀看所有員工的彈出式視窗〈請參考第40頁，有關雇員的章節〉

觀看特定物品的詳細資料，請敲擊列表中的這個位置

將視角切換到特定的物品，請右擊列表中的這個位置

敲擊該按鈕可以將目前樂園中所有的遊客列表出來〈請參考第38頁，有關遊客的章節〉



遊樂設施

遊樂設施是真正吸引人潮的特點，所以讓它們能持續地維持運轉，是一件必須優先執行的工作，然而，您也應該注意一下有關排隊區水洩不通、與升級可能性高低的探討。

個別的遊樂設施彈出式視窗

個別的遊樂設施彈出式視窗，其實就是該項遊樂設施的控制中心，您可以在這裡對該遊樂設施進行各類別的設定，假如您不確定上面那些按鈕的功能，請參考第29頁，有關彈出式視窗—了解您的工具的章節。

檢視個別遊樂設施的狀態

當您用游標指著遊樂設施的時候〈這時游標形狀為手指〉，然後在敲擊滑鼠左鍵；除此之外，在所有設施的彈出式視窗中，以高亮度標示並敲擊在遊樂設施部分中的某項遊樂設施，也可以檢視它的詳細狀況。

遊樂設施的小秘訣

- 當遊樂設施本體冒出黑煙的時候，千萬要檢視一番，這可是顯示遊樂設施已經故障的徵兆，趕快派技工過去！
- 不要在遊樂設施已經亮起紅燈的時候，繼續開放它；假如您開放遊樂設施的話，可是會降低可靠度，更重要的是，它們會壞的更快。
- 請在所有設施的彈出式視窗中，檢查遊樂設施的部分，以便讓您對所有遊樂設施獲得良好、普遍性的概觀。

小秘訣：可不要等遊樂設施故障了以後才呼叫技工，那可是會使遊樂設施的使用年限嚴重縮短的，我們建議您在遊樂設施的維修狀態降到很低的時候，就趕快呼叫技工。





商店



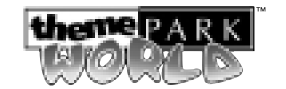
在商店的彈出式視窗中，還有一些額外的控制方式，如上圖所示。

在您的「瘋狂主題樂園」當中，商店扮演了提供補給品、營養品、與禮物等，給顧客的休息處。雖然這些商店可以自行運作，但您還是可以調整一些參數，來提昇您賺錢的機會，或提供您顧客們第一流的產品。

經營商店小秘訣

· 試著進行最極端的調整，然後在所有商店的彈出式視窗中，檢視不同商店的運作狀態，您也必須檢視顧客們的心情氣泡，來得知他們在造訪商店之後，對您的調整所產生的反應。

· 如果一座商店的表現非常差，您或許該試著變更它的地點，或調整一下有關價格與品質的變數。





遊藝場

遊藝場是一些提供顧客們有機會贏得獎金的小遊戲。您必須設定獎金的高低、中獎的機率、以及每次參加遊戲的費用等，然後就等著看錢源源不絕地滾進來吧！就跟商店一樣，當您進行調整的時候，別忘了注意一下顧客們的反應。



雜項物品

雜項物品〈Miscellaneous Items〉包括了諸如洗手間〈toilets〉、員工休息室〈Staff Room〉、噴泉〈Fountain〉、樹木〈tree〉與灌木叢〈bushes〉等。

雜項物品的小秘訣

洗手間〈Toilet〉必須進行清理，而且在需要的時候，可以選擇開放/關閉。

保全攝影機〈Security cameras〉可以協助警衛來維持小孩子們遵守秩序。

樹木與灌木叢〈Tree and bushes〉可以讓樂園的空氣清新，而且讓景觀看起來很賞心悅目。

噴泉〈Fountains〉讓樂園充滿更多的閒情逸致。

垃圾桶〈litter bins〉可以鼓勵小孩子們將垃圾丟進去，而且可以減輕清潔工們的工作負擔。



人員休息室

檢查您雇員的狀態

您可以隨時敲擊員工休息室〈staff room〉，來檢視裡面有誰。在遊戲中的任何時候，您都可以將雇員從休息室裡抓起來，然後再丟回工作崗位上，然而，在您這樣做的時候，您應該先檢視一下他們的能量狀態，否則他們可會有被愚弄的感覺！



將雇員趕回工作崗位

1. 敲擊員工休息室。

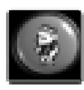
2. 從員工休息室的彈出式視窗中，選擇您想派回工作崗位的雇員。

3. 在畫面上將出現個別雇員的彈出式視窗。



4. 敲擊“抓起雇員”的按鈕，然後在您認為合適的地點上敲擊，以便派她/他回去工作。





監看您的遊客

您的遊客可是樂園成功的關鍵！破壞他們興致的話，他們在樂園中停留的時間可能會比您吃下一個漢堡的時間還短！但如果您能滿足他們的需求，他們就留在樂園當中，把他們身上的錢花個精光，並營造出會讓其他瘋狂主題樂園擁有者相形失色的壯觀場面！

那您該怎麼檢查自己所作所為的表現呢？當然，您可以在所有遊客的彈出式視窗中看到。



所有遊客彈出式視窗

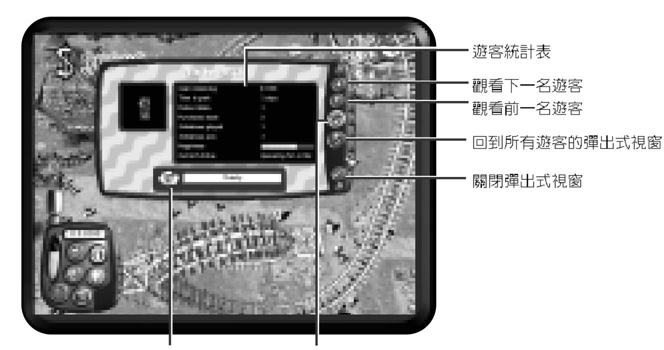
所有遊客彈出式視窗的熱鍵：　　V





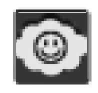
個別的遊客彈出式視窗

在這個個別的遊客彈出式視窗中，各位可以檢視有關每一名樂園遊客的資訊。



・為了追蹤遊客——敲擊雙眼望遠鏡的按鈕，這個彈出式視窗將關閉，並將視角切換到那名遊客。右擊可以中止對該遊客繼續進行追蹤。

・在控制台新的延伸臂上敲擊遊客鈕，可以一個接一個地鎖定其他的遊客，而為了回到個別的遊客彈出式視窗，請敲擊在遊客名稱上面的按鈕。



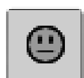
心情

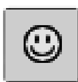
您可以藉由檢視出現在遊客頭頂的心情圖示，來對自己的成功程度〈反之亦然〉作一番評估。

・您可以藉由在控制台上的快樂度量表，來感受一下大部分遊客的想法。

・敲擊樂園資訊的彈出式視窗，可以獲得一般性的想法；而檢視所有遊客的彈出式視窗，則可以觀看詳細的資訊與個別的回饋。




這些遊客的狀況還可以〈OK〉——您並未使他們失望，但相對地，您也還沒撼動他們的心靈。


這裡沒有抱怨〈No complaints here〉——這些遊客都感到快樂，並度過了美好的時光。


您的樂園一統天下〈Your park rules!〉——這些小孩們已經找不到任何會令他們感到更快樂的方法了。

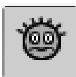

這些傢伙過得並不快樂，找出原因並想辦法解決！


這些不幸的遊客感到有點張慌失措，幫助他們吧！

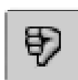

這些人們覺得很無聊耶——給他們一點事做吧。


唔～喔，生氣的傢伙，您最好想辦法安撫他們，並妥善注意他們。


這些小孩都像鸚鵡般地生病了，或許遊樂設施太激烈了些，或者，您也許忽略了洗手間……


這些可憐的傢伙可是從頭到腳都毛骨悚然起來，或許您某些的遊樂設施，對他們而言實在太猛烈了些？！


不管這些小孩子在做些什麼，他們全部都樂在其中。

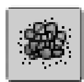

呸！噓！不管他們剛剛遇到了什麼，反正他們都沒什麼好印象，趕快解決吧！

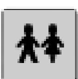

假如它們還在附近閒逛的話，這些遊客需要食物。請確認自己已經準備了可以讓這些飢餓傢伙獲得甜點的地方，


口渴的遊客！您擁有足夠的飲料店了嗎？我可是做到了。


這些遊客需要食物和飲料，您是否在適當的位置安排了這些設施呢？


到底發生了什麼事？這些遊客都很厭倦繼續排隊。


這個地方真是一團亂！遊客們對您樂園目前的情況很不高興。


小孩子們想上洗手間，請確信您在樂園中，至少安排了一對洗手間。



雇員

注意一下您的雇員，他們就會替您注意遊客、樂園，甚至任何您有興趣的事！

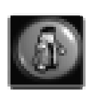
維持雇員快樂的終極秘訣

· 提供寬闊的員工休息室

· 提供在職訓練〈請參考第48頁，有關人員訓練預算的章節〉

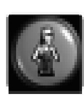
雇員類別

清潔工〈Cleaner〉

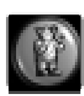

清潔工們可以維持您樂園的整潔、掃除垃圾、清理洗手間，甚至當遊客們因為搭乘一些特別會令人反胃的遊樂設施之後，還得擦拭、收拾〝殘局〞。

小秘訣：放置一名清潔工，並設定他的巡邏區域，以便涵蓋部分垃圾的死角，假如您在附近蓋一間員工休息室的話，他可以掃除髒亂，然後在員工休息室中，獲得充足的休息，而且又不會離開工作崗位太久！

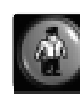
技工〈Mechanic〉


有趣的技術人員！這些老兄可以使遊樂設施能全年、無論風雨地順利持續運作，請記住，您每建造兩座遊樂設施，就得指派一名技工。

雜耍員〈Entertainer〉


排隊時間總是無聊、令人厭煩的，雜耍員可以提供一些樂趣。一次派出兩名站在隊伍的前方，對您那些幸運的遊客來說，真是一件有趣的事！

警衛〈Guard〉


遊客們大部分都是小孩子，但小孩子們也是會有些調皮搗蛋的時候！警衛就是那些站在旁邊，讓一切都在控制之下的關鍵………理論上啦。

小秘訣：安裝保全攝影機可以讓警衛的工作更有效率。

科學家〈Scientist〉

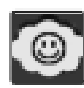

有趣的專家們！假如沒有一兩位科學家的話，您的樂園很快就會被時代淘汰，退出流行！請檢視有關研發的章節，來了解在僱用科學家的時候，還必須知道那些深入的資料。



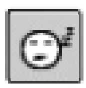




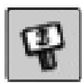
雇員的心情



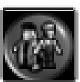
雇員也是有心情的！他們也同樣會快樂〈Happy〉、悲傷〈sad〉、或張慌失措〈confused〉，除此之外，他們還會呈現下列表情：



這個雇員已經累了，除非他/她可以休息，否則工作效率會越來越差。



這個雇員目前正在罷工！



管理您的雇員

為了盡可能瞭解您雇員的狀態，您必須管理他們！在雇員名稱上敲擊，可以觀看個別的雇員彈出式視窗。

叫出全體僱員熱鍵：　　S

全體雇員彈出式視窗

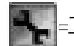
· 敲擊在控制台新延伸臂上的雇員鈕，可以一次一個地鎖定其他的雇員。為了回到個別的雇員彈出式視窗，請敲擊名稱上的按鈕。

· 請隨時注意雇員的快樂程度；假如說會發生比雇員怠惰更嚴重的情況，那就是罷工了！

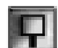


有關雇員狀態的關鍵字眼：

=巡邏/閒置

=工作中

=休息中

=罷工中



設定巡邏區域

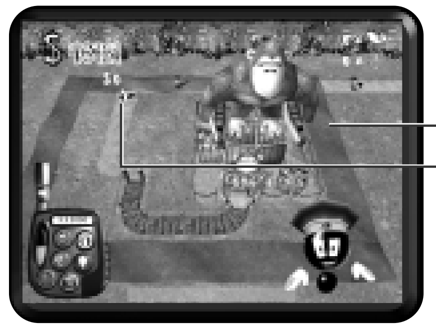
為了使自己的雇員能更有效率地工作，可以設定他們的巡邏區域。

1. 以高亮度方式顯示雇員，以便使他們停止動作、並使游標以手指的型態出現。然後敲擊它以進行選擇。

2. 這時將出現雇員狀態彈出式視窗，請敲擊巡邏區域的按鈕〈如下圖所示〉。這時彈出式視窗將會關閉。

3. 為了設定區域，敲擊所需區域的其中一個角落，然後再拖曳游標。

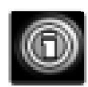
4. 等您對巡邏區域的位置感到滿意之後，請再度敲擊以表示確認。





．當巡邏區域按鈕上出現一個紅色交叉圖樣的時候，表示您已經替這名雇員設定了該進行巡邏的責任區域。假如您想取消巡邏的話，請敲擊本按鈕。再度敲擊、並重複步驟三到四，可以重新設定新區域。

小秘訣：當需要進行清潔/維修作業的時候，總是會召喚距離最近的相關雇員，所以在樂園中適當地散佈雇員，無疑可以縮短對各項緊急事故的處理時間。

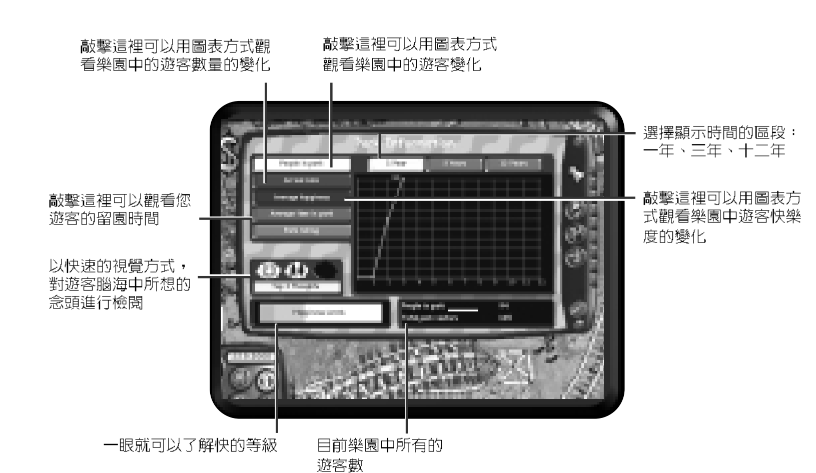


資訊

資訊彈出式視窗，可說是您在「瘋狂主題樂園」中的另一對“眼睛”，您可以從這個彈出式視窗中，檢視所有設施、商店、人員、與遊客等的相關資訊。基本上，這個彈出式視窗跟“所有設施彈出式視窗”很類似，所以您應該沒什麼太大的問題（假設您已經看過前面的章節了），然而，您可能還是沒看過以下的彈出式視窗：

樂園資訊彈出式視窗

一個以圖形表示資料的資訊平台，可以讓您快速地了解樂園狀況在不同時間區段中的走勢變化，這在判別一些設施可以為樂園帶來的人潮多寡時，是一種相當有用的分析工具。



有關資訊的小秘訣

．在做出重大的決定之後，別忘了使用資訊彈出式視窗，來檢視對樂園知名度、與獲利等級的影響。



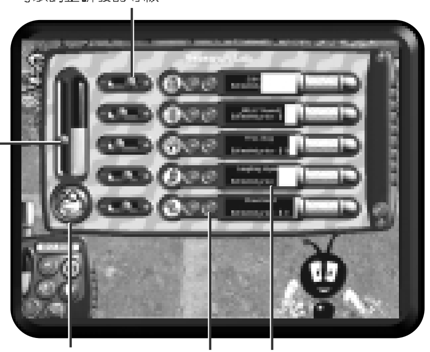


研發

一座動人的「瘋狂主題樂園」會隨時都領先其他競爭對手一步，搶先推出最先、最刺激、最有趣的遊樂設施，所以請儘早僱用科學家，並在研發彈出式視窗中，設定有關研究的優先順序。

注意：在“馬上行動”模式中，研發行動將自動展開，您在樂園中一開始就有一名科學家，而且會立刻展開研究行動，然而，多僱用一些科學家，可以使研發的速度極速增加！

研發彈出式視窗





將遊樂設施升級

對大多數遊樂設施而言，您通常都可以研發出兩階段的升級套件（Upgrade），這些“標準”的升級套件，可以讓您的遊樂設施更為可靠（reliability）、最高速度更快（top speed）、或可以裝載更多的遊客（capacities）。

1. 等研發完成之後，樂園顧問會告訴您有關這項升級套件的資訊。

2. 為了購買這項升級套件，請叫出個別的遊樂設施彈出式視窗，並敲擊“升級”（Upgrade）。

3. 在升級套件的列表中，敲擊您想購買的升級套件。



4. 如果您選了一樣升級套件，將召喚技工來到這座遊樂設施開始工作。等工作完成之後，遊樂設施會重新開放，而且在入口處，將出現一個用來代表該遊樂設施已經升級過的圖示。

注意：有些遊樂設施包含了一些或許能研發出來的額外元件，當您研發出這些元件的時候，樂園顧問就會如同研發出昇級套件一般提醒您。想安裝這些額外元件的話，您則必須像處理其他物品一樣，將它們佈置在樂園當中。

額外的軌道型遊樂設施元件

請注意，針對軌道型遊樂設施的額外元件，您只能將它們放置在該遊樂設施已存在軌道的正上方。



財務

在財務區域中，您可以了解自己的現金流量，並針對自己的支出、維修、與在新設施上的投資等，採取進行修正的相對應行動。



財務資訊彈出式視窗

財務資訊熱鍵：　F

允許您檢視財務狀態、走向，並採取合適的回應。





變更票價

樂園大門熱鍵：　G

設定票價或開放/關閉樂園



人員訓練預算

訓練熱鍵：　T

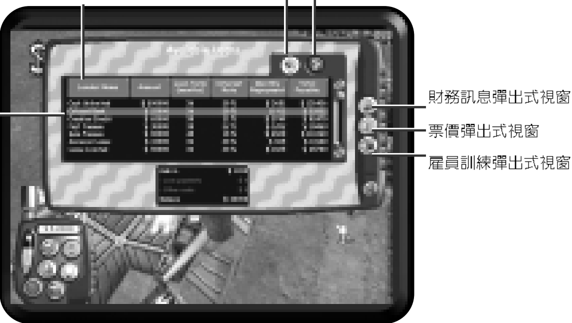
針對各類雇員設定分配的訓練預算，雖然要您花點錢，不過隨著時間的經過，可以促進您雇員的技能等級，這將使您整體的工作效率提昇，而且使樂園的運作更加順利。



貸款

為了新設施可以申請貸款。但請小心，因為您必須每個月分期償還這些債務。

貸款熱鍵：　L





貸款資訊

貸款期限（Loan Term）—顯示為了清除債務，必須經過幾個月份。

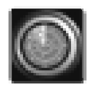
月度償還金額（monthly Repayment）—您每個月所必須償還的貸款金額。

償還總數（Total Payable）—當您申請貸款之後，所必須償還的總金額。

針對已經到期、必須償還（Outstanding）的部分，請參考“所剩期數與所剩餘額”的章節。

不管怎麼說，申請貸款的時候，別忘了下一個月您就得開始多付出一筆固定的費用，假如不這麼做的話，您就得宣佈破產了。

注意：在“馬上行動”模式中，將無法使用貸款的功能。



地圖畫面

地圖畫面熱鍵：　空白鍵

使用地圖畫面可以對整個樂園進行整體性的概觀，並瞭解它的各項機能。



為了檢視某一種類的設施，請敲擊左下角的任何一顆按鈕。

- 當您檢視遊樂設施的時候，它的維修狀態會以各種不同的色彩表示：綠色〈表示ok、沒問題〉、黃色〈有點問題〉、紅色〈故障了〉。
- 當設施上面有黑色外框的時候，表示該設施已經關閉。
- 當您檢視顧客滿意度狀態的時候，商店或遊藝場上的色彩，將表示這些顧客對該店鋪的滿意程度：綠色〈表示滿意極了〉、黃色、紅色〈好差勁〉。
- 當您檢視遊客快樂程度的時候，不同的顏色將表示遊客的快樂程度：從黃色〈非常快樂〉，到橘色，再到藍色〈不快樂〉。
- 當您檢視刺激度的時候，遊樂設施或遊藝場上的色彩，將表示該設施的刺激程度一從綠色〈非常刺激〉、黃色、再到紅色〈非常不刺激〉。

為了檢視您自己的雇員，請敲擊右邊邊緣的按鈕。

- 每項雇員種類的巡邏區域會以藍色方式顯示。
- 當您檢視清潔工的時候，您樂園中的髒亂區域，將以紅色陰影方式顯示。
- 當您檢視雜耍員的時候，他們可以影響的區域，將以黃色陰影方式顯示。
- 當您檢視警衛的時候，他們可以影響的區域，包括由保全攝影機所覆蓋的範圍，都將以綠色陰影方式顯示。

為了關閉地圖畫面

敲擊地圖上的任何位置，可以關閉畫面，並將視角切換到剛剛您所敲擊的位置。

注意：如果您在景觀、雇員、或遊客上敲擊的話，將出現相對應的彈出式視窗。



攝影編輯模式/電子郵件名信片



攝影編輯模式

攝影編輯模式熱鍵：　　C

敲擊攝影機圖示，然後再敲擊“攝影編輯模式”（或直接按C鍵）。現在，您可以敲擊樂園中的任何地點，並以虛擬的快速方式，在自己的樂園中探索！

在樂園中探索

向上/下/左/右看一將滑鼠往上/下/左/右移動

向前/後走一前/後方向鍵

向左/右轉一左/右方向鍵



電子郵件名信片

寄一張電子郵件的名信片給自己在世界上每一個角落的朋友吧。請輸入他們的詳細資料，或直接利用通訊錄（Address Book）中的資料（請參考第52頁，有關通訊錄的章節）。

電子郵件名信片熱鍵：　　Ctrl-P

傳送電子郵件名信片

組成一份電子郵件

補抓一張屬於您樂園的有趣畫面吧，然後加上一段訊息，就可以將這份獨特的名信片，傳送給您在世界各地的好朋友。

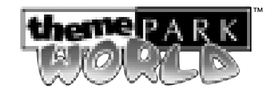
1. 在您的樂園中四處移動，直到您找到一個自己想用來當名信片圖案的地點。
2. 敲擊攝影機圖示，然後再敲擊“名信片”按鈕（或按下Ctrl-P），這時將出現名信片彈出式視窗。



注意：您在攝影編輯模式中，也可以寄送名信片，要這麼做的時候，也是在您對目前顯示的畫面感到滿意時，直接按下Ctrl-P即可。

3. 輸入您訊息的標題與文字。
4. 輸入那些您想寄送名信片的收件人的電子郵件住址，或敲擊通訊錄
5. 敲擊“更新”（Refresh）鈕（請參考下方的圖示），以便檢視最後您名信片會變成什麼模樣。
6. 您可以藉由敲擊“全部清除”（Clear All）鈕，來重新來過（請參考下方的畫面）。
7. 當您對自己的名信片感到滿意之後，請敲擊核對鈕來寄出名信片。除此之外，您也可以敲擊“X”鈕，來取消傳送。
8. 假如您目前與“線上瘋狂主題樂園”（Theme Park World Online）進行連線的話，您的名信片便會立刻寄出，假如您並未連線的話，您的名信片會先送到您的寄信匣當中，稍等一回才傳出，不過在畫面上將出現一道有關這份電子郵件，已經存放到您寄件匣中的提醒訊息。





通訊錄

將您最常使用的電子郵件住址插入，並儲存在這裡。



寄件匣

當您以離線方式寄送電子郵件名信片的時候，它會先儲存在這裡，當您下一次造訪遊戲大廳（lobby）的時候，會出現一個指示您有未寄出信件的圖示，敲擊該圖示可以進行連線，並開啟您的寄件匣。這張名信片影像是有關尚未寄送的電子郵件：



遊戲選單

當您在遊戲中按下ESC鍵的時候，會在畫面上出現一個遊戲選單，讓您擁有以下的選項：

載入

在之前已經儲存的遊戲進度上左擊，便可以載入之前的樂園資料。



儲存

儲存樂園：

1. 在一個空欄位上左擊，然後輸入可以用來分辨該樂園的名稱。

2. 在“儲存”(Save)上敲擊，以便儲存樂園資料。

離線

當您想從Internet上離線時，請選擇本選項。

發佈樂園

假如您認為自己的樂園值得發佈，就把它放在「瘋狂主題樂園」網站上，為您特別預留的位置吧！去吧，向其他玩家下戰書吧！（請參考第58頁，有關“發佈樂園”的章節，來取得更進一步的資訊）。

重新啓始樂園

假如您想重頭開始，重新建造樂園的話，請選擇本選項。這將移除您之前對樂園所進行的一切建設，並回到第一天。

選項

叫出選項畫面，來對您所經歷的「瘋狂主題樂園」，進行各項目的精細微調。

回到遊戲

繼續進行遊戲。

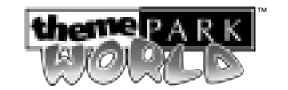
回到大廳

回到遊戲大廳區，這時將自動儲存您的樂園，此外，當您重新回到遊戲的時候，也會從這個地方開始。

離開遊戲

回到Windows的作業系統中。

注意：當您離開遊戲的時候，將自動把您整個遊戲的資訊都儲存起來，當您再重新進入遊戲、通過玩家登錄之後，便會回到這個地方。



選項畫面

透過選項畫面，您可以讓本遊戲在您的個人電腦上，發揮最強大的效能，

3D顯示卡成像/軟體成像（3D Card Rendering / Software Rendering）－假如您在電腦上安裝了3D加速顯示卡，您便應該選擇“3D顯示卡成像”(3D Card Rendering)的選項。

主要/輔助顯示卡（Primary / Secondary Video Card）－除非您的3D加速卡被設定為輔助顯示卡，否則請選擇“主要”(Primary)的選項。

螢幕解析度（Screen Resolution）－當解析度越高時，對個人電腦配備等級的要求便越高，要不然就會發生執行效能不彰的情況。

圖像品質（Graphics Quality）－當品質要求越高時，對個人電腦配備等級的要求便越高，要不然就會發生執行效能不彰的情況。當您的電腦等級不錯，但顯示卡上所附的記憶體不多的時候，請選擇“膝上型”(Laptop)；此外，除非應美商藝電客戶服務人員的要求，否則請不要選擇使用“自訂”(Custom)的選項（請參考安裝指引)。

聲音品質（Audio Quality）－當品質要求越高時，對個人電腦配備等級的要求便越高，要不然就會發生執行效能不彰的情況。

音效音量（Sound Effects Volume）－請根據您的偏好來調整，或者直接將聲音開啓/關閉（ON/OFF）。

音樂音量（Music Volume）－請根據您的偏好來調整，或者直接將聲音開啓/關閉（ON/OFF）。

語音音量（Speech Volume）－請根據您的偏好來調整，或者直接將聲音開啓/關閉（ON/OFF）。

影片音量（Movie Volume）－請根據您的偏好來調整，或者直接將聲音開啓/關閉（ON/OFF）。

樂園顧問（Advisor）－將樂園顧問開啓/關閉（ON/OFF）。

教學課程（Tutorial）－將教學課程的建議開啓/關閉（ON/OFF）。

彈出式求助視窗（Popup Help）－將求助欄開啓/關閉（ON/OFF)。

確認視窗（Confirmations）－當您下達指令時，是否顯示要求您確認指令的視窗：開啓/關閉（ON/OFF）

攝影機旋轉方式（Camera Rotation）－假如您想自由轉動樂園視角的話，請選擇“平滑”(smooth)；要不然請選擇“90度角”(90 DEGs)，以固定的四個方未來顯示。

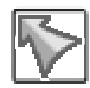


使用自行捲動/右鍵捲動（Scroll Using Pushscroll / Right Button）—假如您希望樂園會在您的滑鼠游標接近螢幕邊的時候，就自行捲動畫面，請選擇“自行捲動”(Pushscroll)；而當您選擇“右鍵捲動”（Right Button）的時候，樂園只會在您按住滑鼠右鍵不放的時候才進行捲動，而且捲動的方向與速度，會根據滑鼠游標與螢幕中心的相對位置來決定——試試看吧，您說不定會喜歡喔！

用右鍵表示取消（Right Button Cancel）：當開啓（ON）本功能時，敲擊滑鼠右鍵便會從目前的模式中跳出，就像您按下ESC鍵一樣。

文字感應游標

當您將游標移動到畫面上不同位置的時候，您會注意到游標外型會有所變化，這可以讓您了解自己可以在該位置上做些什麼。

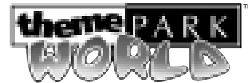

當您移動到控制平台或彈出式視窗上的時候，游標會變化成箭頭的形狀，請敲擊上面的按鈕，來開啓或啓動特定的彈出式視窗或功能〈請參考第11頁，有關「第一步」的章節〉。

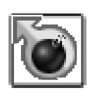

當遊戲程式處於忙碌狀態的時候，游標會切換成沙漏的形狀。


假如游標目前正在某個可選取物品的上方，便會切換成手型指標。


如果游標移動到樂園中的地面或道路上，外型便會切換成一個可放置的道路，這便是所謂的“通道建築模式”〈請參考第11頁，有關「安排通道」的章節〉。

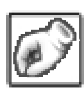

假如游標移動到一個已經存在的排隊區上，便會顯示“建造排隊區”的圖示，您可以藉由在上面敲擊，來編輯排隊區〈請參考第14頁，有關「安排排隊區」的章節〉。



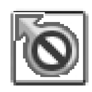

假如將游標移動到您想清理的土地、或想刪除的軌道上，該游標會切換成炸彈的圖示；當您想騰出空間給新設施使用的時候，可以用這個來整平土地〈請參考第29頁，有關「彈出式視窗—了解您的工具」的章節〉。


當游標用來連結軌道區段、或使排隊區與通道連結的時候，它的外型會變成“連結”的圖示。


當選擇一段並未連結完全的軌道時，您將進入“建造軌道”模式〈請參考第18頁，有關「建造軌道類遊樂設施」的章節〉。


當您將雇員放進自己樂園的時候，游標會切換成這個形狀〈請參考第23頁，有關「僱用人員」的章節〉。


當您選擇一項景觀、並準備安置它的時候，便會出現本游標。這時只要簡單的一下左擊，便可以安置該景觀〈請參考第12頁，有關「放置基本遊樂設施」的章節〉。


當本游標出現的時候，您將無法把景觀放在目前的這個位置。除此之外，設計圖將會以紅色方式顯示〈請參考第12頁，有關「放置基本遊樂設施」的章節〉。

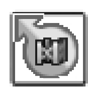

您所擁有的現金不足以完成這項指令〈請參考第12頁，有關「放置基本遊樂設施」的章節〉。


當游標顯示攝影編輯圖示的時候，左擊便可以進入攝影編輯模式，並以第一手方式觀看所有的活動〈請參考第51頁，有關「攝影編輯模式」的章節〉。

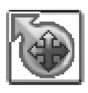


進行鐵塔編輯的游標狀態

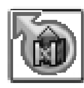
當您從雲霄飛車建築控制台中選擇不同的項目之後，游標便會根據您的選擇，切換成相對應的圖示。



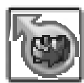
當選擇雲霄飛車/滑水道的鐵塔時，游標會切換成〝編輯鐵塔〞的圖示〈請參考第19頁，有關「放置雲霄飛車或人工滑水道」的章節〉。



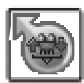
當您改變雲霄飛車/滑水道鐵塔的位置時，該游標會切換成〝移動鐵塔〞的圖示〈請參考第19頁，有關「放置雲霄飛車或人工滑水道」的章節〉。



假如您企圖調整雲霄飛車/滑水道鐵塔的高度，游標將切換成一個上面有箭頭的鐵塔圖示〈請參考第19頁，有關「放置雲霄飛車或人工滑水道」的章節〉。



假如您企圖旋轉雲霄飛車/滑水道的鐵塔，游標將切換成〝旋轉〞的圖示〈請參考第19頁，有關「放置雲霄飛車或人工滑水道」的章節〉。



假如您企圖扭轉雲霄飛車/滑水道的鐵塔，游標將切換成〝扭轉〞的圖示〈請參考第19頁，有關「放置雲霄飛車或人工滑水道」的章節〉。



假如您從雲霄飛車建築控制台中，選擇〝將軌道區塊向上交換〞的選項，游標會切換成一個往上指的箭頭圖示〈請參考第19頁，有關「放置雲霄飛車或人工滑水道」的章節〉。



假如您從雲霄飛車建築控制台中，選擇〝將軌道區塊向下交換〞的選項，游標會切換成一個往下指的箭頭圖示〈請參考第19頁，有關「放置雲霄飛車或人工滑水道」的章節〉。



線上瘋狂主題樂園

到線上玩

線上瘋狂主題樂園（Theme Park World Online）可以把全世界「瘋狂主題樂園」的玩家都聚集起來，在我們的網站上，將提供本遊戲最新的新聞與資訊，包括來自牛蛙公司製作群的提示與小秘訣等，您甚至還可以藉由造訪〝我的瘋狂主題樂園〞（My ThemePark），在個人化的頁面中，看到自己所發佈的一切樂園。主要的特點包括了：

- 發佈您的樂園，並邀請您的朋友前來造訪。
- 造訪其他玩家的樂園，並投票給自己最喜歡的一些樂園。
- 可以獲得我們的俱樂部新聞與特別的公佈事項。
- 可以從自己的樂園傳送電子郵件的名信片。
- 在我們提供的聊天樂園中，加入不同的聊天室，或邀請朋友到您自己的聊天樂園中。
- 參加我們提供高額獎金獎品的大賽，贈送給您樂園的新型遊樂設施，而且可以進入我們網站中的〝會員專屬〞（Member Only）區。
- 可以加入我們特別邀請牛蛙公司遊戲製作人，所舉辦的線上會議，只有會員才能參加喔！
- 為您的「瘋狂主題樂園」下載更多新的遊樂設施（New Ride）。



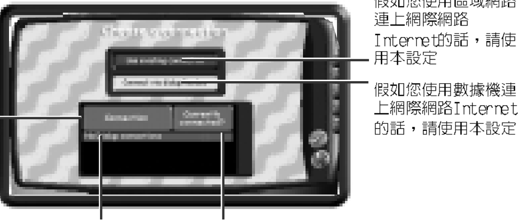
創造您自己的線上瘋狂主題樂園帳號

為了充分使用“線上瘋狂主題樂園”的各項特點，您必須先擁有一個帳號。

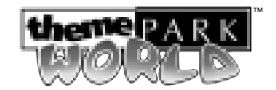
1. 造訪線上瘋狂主題樂園的網站（http://www.themeparkworld.com）。
2. 敲擊“線上玩”（Play Online）的按鈕，然後選擇“創造新帳號”（Create New Account）。
3. 選擇玩家姓名（name）與密碼（password），並填妥線上註冊表格。
4. 當您填完所有的表格之後，敲擊“我接受”（I Accept）的按鈕，便可以創造您自己的帳號了。

連上網際網路

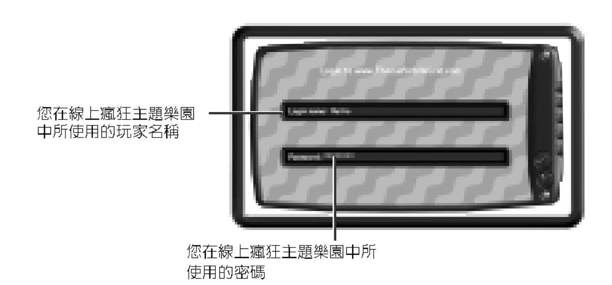
既然您已經創造了自己線上瘋狂主題樂園的帳號，現在要做的便是連上網際網路（Internet）。



注意：「瘋狂主題樂園」的撥接選項，只會顯示原本在Windows系統中所設定的撥接帳號，假如您所使用的是“美國線上”（AOL）或其他類似的連結方式，請在登錄進線上瘋狂主題樂園之前，以手動方式連線。假如您事先就已經建立連線的話，請選擇“以區域網路方式連線”（Connect By LAN）。



登錄進線上瘋狂主題樂園



注意：以上所輸入的，是您在創造、註冊線上瘋狂主題樂園帳號時所使用的化名與密碼，而不是您儲存遊戲時所使用的化名。

忘記密碼了，怎麼辦？

假如您忘記了自己的密碼，請造訪「線上瘋狂主題樂園」的網站（http://www.themeparkworld.com），前往“我的詳細資料”（My Details），然後敲擊“忘記密碼”（Forgot Password）的按鈕。



發佈樂園

假如您已經做好發佈自己樂園的準備，請根據以下的指示進行。

您所發佈的樂園，可以被其他同樣擁有「瘋狂主題樂園」的玩家造訪，當其他玩家造訪您所發佈的樂園時，您將獲得白金彩卷（Platinum Tickets），以便用來從網站上下載一些新的遊樂設施。

世界上每一個城市所能存放的樂園數量各有自己的最大值，所以您說不定得另外找一個比較空的城市，來放上您自己的樂園。

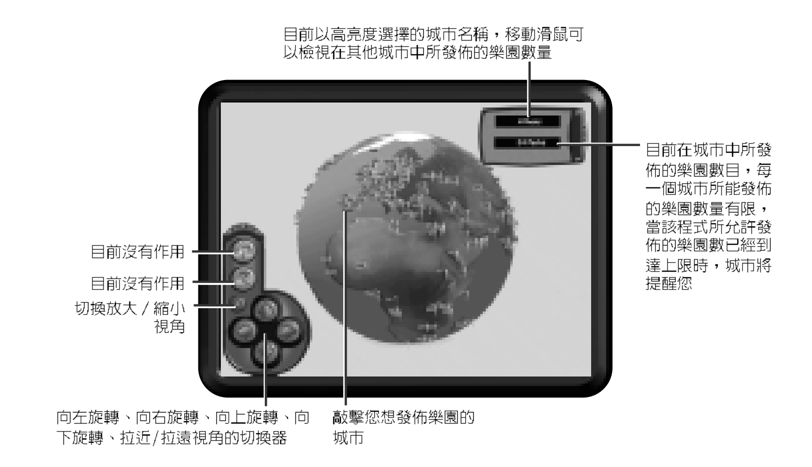
您可以投票給自己喜歡的樂園，每一個城市在線上瘋狂主題樂園的世界中，各有一個前十名的排行榜，那裡可是有最佳樂園的競爭與大獎在等著您！



注意：在北極（North Pole）的城市，上面有著牛蛙公司的旗幟，您將無法在這裡發佈自己的樂園，裡面將包含由牛蛙公司成員所設計的樂園。

線上世界

使用全球控制鈕來旋轉您觀看世界的角度。



範例

假如您已經連上〝線上瘋狂主題樂園〞：

1. 在您的樂園中，敲擊ESC鍵，叫出遊戲選單，選擇〝發佈樂園〞(Publish Park)。
2. 輸入您的樂園名稱，以及對樂園的描述，並敲擊核對鈕表示接受。
3. 從線上大廳中，選擇您想發佈自己樂園的城市，將滑鼠游標移動到城市上，可以顯示這些城市的名稱與已經在該處發佈的樂園數量。
4. 在該城市上敲擊，便可將您的樂園發佈到該城市。

注意：在每個城市上方所飄揚的旗幟大小，會跟該處所發佈的樂園數量多寡成正比，所以當旗幟越大的時候，表示那裡發佈的樂園便越多。

造訪樂園與聊天室

為什麼不造訪一下由其他玩家所創造的樂園，然後投票給您最喜歡的樂園呢？您甚至可以跟其他樂園的創造者聊天，或者在本公司所提供的聊天衛星中，跟數以百計的玩家分享心得。

當您第一次造訪本區的時候，都可以看到遊戲新聞與系統新聞（請參考以下的〝線上新聞〞章節）。



選擇想造訪的樂園

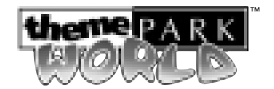


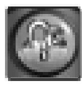
· 在城市上敲擊，可以進入該城市檢視更多有關發佈在那邊的樂園的資訊（請參考第62頁，有關〝線上大廳畫面〞的章節）。

· 在衛星上敲擊，可以檢視更多相關的資訊（請參考第61頁，有關線上樂園資訊的章節）

線上新聞

可以閱讀最新的遊戲消息與系統消息、尋找有關最新可下載的遊樂設施的資料、目前人氣最旺的玩家與樂園、在線上瘋狂主題樂園中所提供的額外城市，還有更多更多！！



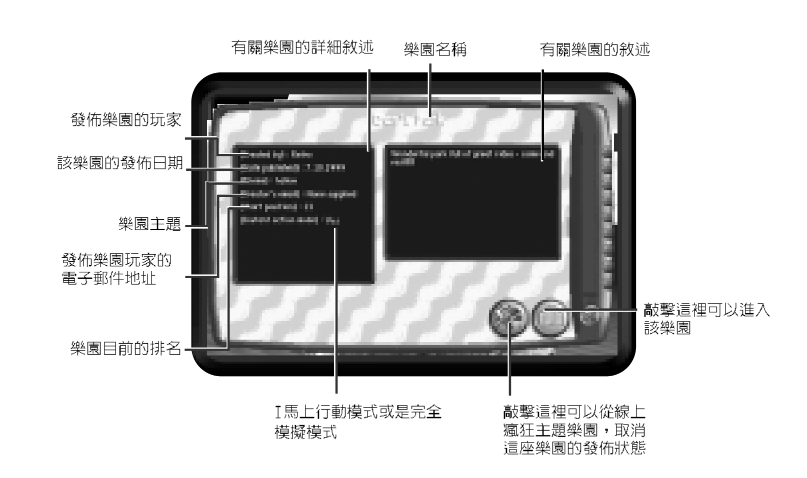


尋找樂園



線上樂園資訊

檢視已發佈樂園的詳細資料，或取消自己樂園的發佈狀態。



當您進入樂園之後，您將自動切換成聊天模式（請參考第63頁，有關聊天室的章節）。



您或許會為了挪出一點空間，來想放上自己最新的樂園，而取消自己之前發佈的一些樂園，別忘了，每位玩家所能發佈的樂園數有限。

注意：本按鈕僅在叫出您自己的樂園時有效。

線上大廳畫面

在這裡可以觀看目前發佈在本城市當中的前十名樂園，每座樂園都會以小島的方式呈現，假如想獲得更多有關該小島的資訊，請直接敲擊該小島。



・為了檢視所有發佈在本城市中的樂園，請敲擊〝列出樂園〞(List Park) 鈕（請參考以下〝列出樂園〞的章節）。

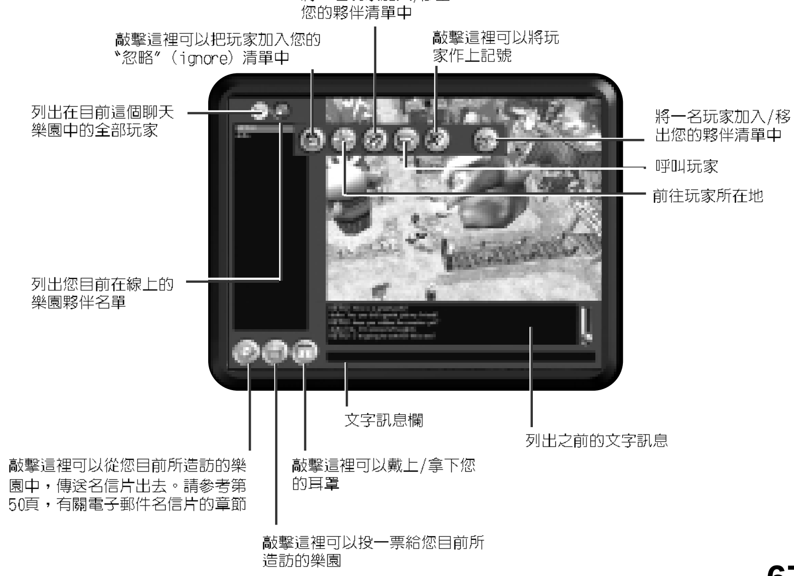


列出樂園

利用〝列出樂園〞的功能畫面，可以檢視目前並未列入前十名的樂園資訊。



聊天室



· 當您造訪其中一座線上樂園的時候，您也可以跟其他的遊客聊天；為了進行聊天，只要在下方的文字訊息欄中輸入文字，然後再按下Enter鍵即可，您的訊息會以廣播的方式，傳送給所有在附近的玩家（請參考第64頁，有關〝聊天室特色〞的章節）。

· 因為您每一天所能投的票數有限，所以請謹慎決定！請按下〝投票〞鈕來投出您神聖的一票。

注意：您無法投票給聊天衛星，或由牛蛙公司成員所推薦的樂園。

在聊天模式下四處探訪

在正常模式中

· 左擊可以用行走的方式到達目的地

· 雙擊可以直接傳送到目的地

· 為了搭乘一項遊樂設施，可以先左擊遊樂設施，以行走方式走到之後再搭乘；或在上面雙擊，直接搭乘遊樂設施。

在攝影編輯模式中

· 使用游標按鍵，以便在樂園中四處移動

· 為了搭乘遊樂設施，只要走到該設施的排隊區中，便可以等著進入遊樂設施。

· 按下投票鍵可以投出您神聖的一票給目前造訪的樂園。

· 按下F4鍵可以在全螢幕與聊天模式間進行切換。

聊天室特色

在進行聊天的過程中，將有許多種不同的方式以其他玩家溝通，有些可以從選單中進行，有些則必須在文字訊息欄中輸入特殊的指令。



這些不同聊天方式的訊息，會以不同顏色來呈現，以下便是命令的列表，而每個指令的代表色，則列在每個說明後面的括號中。

/Say（說）：在溝通過程中的預設方式，在本樂園中、您附近的玩家，都可以看到您所〝說〞的每一個字（白色）。

/Tell（悄悄話）：這是只對單一玩家所說的私房話（藍色）。

例如：/Tell Bjarne Hello——只會在Bjarne的螢幕上，顯示〝Dan對您說：Hello〞

/Shout（大叫）：在本樂園中的每一個人，都可以看到這段訊息，所以最好謹慎使用，否則其他玩家可能會把你列入不受歡迎的忽略清單中（紅色）。

例如：/Shout Hello——會以〝Dan大叫：Hello〞的方式呈現在本樂園中每個玩家的畫面上。

/Emote（情感動作）：一種用來表示情感或動作的方式（白色）。

例如：/Emote 上下跳躍——會以〝Dan正在上下跳躍〞的方式呈現。

其他指令

這些指令可以經由操作介面或直接在訊息欄中輸入指令來完成。為了使用操作介面，請在人員列表的對象名稱上右擊，然後在下拉式選單中，選擇您認為適當的執行按鈕。

一般指令

夥伴清單

等連上〝線上瘋狂主題樂園〞之後，您可以將朋友以及其他「瘋狂主題樂園」的玩家加到您的夥伴清單（Buddy list）中。

· 在樂園玩家列表的使用者名稱上右擊，可以叫出有關玩家的指令選單。

這是一個列出您已經將對方登記為交談夥伴的列表清單。



當您將玩家做上夥伴的記號之後，只要他們造訪任何任何一座樂園，您都可以輕易地找到他們，而不是只有當您們來到同一個樂園的時候才能發現。

假如您跟自己的夥伴分別在不同的樂園當中，您可以藉由“呼叫玩家”(Page Player) 的指令，把訊息傳送給他們，您也可以藉由敲擊“前往玩家所在地”(Goto Player) 直接傳送到您夥伴所在的樂園當中。

將玩家加到您的夥伴清單中：

右擊他們在“樂園中玩家列表”中的名稱，然後在“加入夥伴清單”(add to buddy) 的按鈕上敲擊，以便把它加入清單當中。

將某位玩家從您的夥伴清單中移除

右擊他們在“樂園中玩家列表”或“夥伴清單”中的名稱，然後在“從夥伴清單中移除”(remove from buddy list) 的按鈕上敲擊，以便把它從清單中移除。

忽略某位特定的玩家：

右擊他們在“樂園中玩家列表”中的名稱，然後在“忽略”(ignore) 的按鈕上敲擊。

為了將他們從忽略清單上移除，請再度敲擊“忽略”鈕。

將玩家列入黑名單

在“線上瘋狂主題樂園”中進行聊天交談，應該會是一件很有趣的事。為了確保這樣的情況，我們加入了一個可以把那些口出穢言玩家揪出來的機制：當某位玩家開始言出不遜的時候，可能會被強迫從聊天室離開，甚至直接與線上瘋狂主題樂園斷線。

請參考“名詞與狀況”的章節，來瞭解什麼樣的言語會被認為是口出穢言的狀態。假如您發現有人開始口無遮攔的時候，也可以自行將他加到“忽略清單”(IGNORE) 中；而當該玩家繼續騷擾其他玩家的話，您甚至還可以把他們列入黑名單 (Blackmark)。這時候，線上瘋狂主題樂園帳號的監督員，便會格外地注意該玩家的對話，並採取適當的回應。

將某位玩家列入黑名單：

右擊他們在“樂園中玩家列表”中的名稱，然後在“黑名單”(blackmark) 的按鈕上敲擊。沒有能取消黑名單設定的功能。

注意：請不要濫用這些黑名單系統的功能；這也是為了維護您本身的安全，假如您隨便將一些行為合宜的玩家列入黑名單，那麼您的帳號反而可能不保。

夥伴指令

/Page (呼叫) ：將您的訊息傳送給列在您夥伴清單中的玩家 (綠色)。

例如：/Page Eddy “Dan正在呼叫Eddy”。

/Locate (鎖定) ：找出您的夥伴到底在哪裡。將顯示他們所造訪的城市與樂園資訊。

例如：當輸入/Locate Dan的時候，將傳回：“Dan目前在舊金山的萬聖節天地中”。

/Goto (前往) ：這會使您離開目前所在的樂園，而傳送到您夥伴所在的位置。

額外的指令

/AFK (遠離鍵盤) ：當您將離開鍵盤一段時間的時候，可以利用這個功能來告訴其他的玩家，這在您還想留在這個樂園中、但人又必須離開一段時間的時候，可以善用這項功能。為了離開AFK (遠離鍵盤) 模式，請輸入任何其他的指令 (或再度輸入/AFK也行)。

提示與小秘訣

一般狀況

將雜耍員 (Entertainer) 放在熱門遊樂設施的排隊區旁邊，這麼一來，那些排得水洩不通的遊客們，在通過雜耍員的時候，可以因為他的表演，而忽略排隊的漫長無聊時間，而且當遊樂設施故障，大家繼續排隊的時候，雜耍員也可以繼續讓他們維持歡樂的情緒。

在將樂園開幕之前，必須確認樂園已經值得開放：請至少建造幾座遊樂設施、一間遊藝場、一間員工休息室、和一些洗手間等。

遊客並不喜歡走太長的距離，因此當您所擁有的樂園面積很大時，您最好在樂園後方多放一些吸引人的設施，否則人們可能不會走到那裡去。



增加保全系統。當樂園越來越繁忙的時候，保全系統也變得更為重要，因為它可以讓警衛在惡作劇份子騷擾許多遊客之前，就制止他們的行為。藉由保全攝影機所涵蓋的面積越來越廣，您甚至只需要一名警衛即可。當然，當您的獲利增加時，不妨考慮多聘請一些。

注意快樂區（Happy Zone）！假如您發現自己的某塊區域會使遊客們非常快樂，就要懂得多加善用它。當遊客們快樂的時候，會在商店裡面多花一點錢，

注意疾病（Sickness）！當您在入口處或一些速度快、刺激度高的遊樂設施附近，建造食物與飲料店的時候，當小孩子們在走下遊樂設施的時候，如果臉色有發青的狀態，可就不要太驚訝了！

小孩子喜歡大型遊樂設施！當樂園中有越多吸引人的設施，就會有越多的小孩來到您的樂園當中，他們也將願意多付出一些！記住：當您遊樂設施增加的時候，別忘了將入場的票價提高。

清潔方面

問題區域。在幾個月之後，您將在樂園中發現一些問題區域，尤其在設定人員巡邏區域的時候，更容易發生這樣的狀態，這是因為巡邏區域分配不當的緣故。其中，洗手間是最可能出現問題的危險區域，所以請設定一到兩名的清潔工，以常態方式來巡邏這些區域。

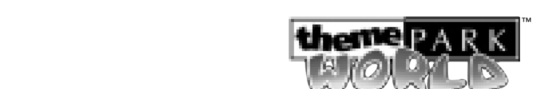
垃圾桶（Litter Bins）。請確認在您飲料店、食物店的附近，都安置了垃圾桶。假如小孩子發現自己滿手都是垃圾的話，除非附近就有垃圾桶，否則很可能會隨手亂丟。

花朵（Floral），空氣清淨器。假如在洗手間附近，種了一大堆花朵的話，可以利用它們的香氣，來降低洗手間所傳出的異味：假如在旁邊種植一些灌木叢或樹木的話，或多或少也可以達成降低異味的效果。

遊樂設施

排隊區與出口（Queues and Exit）。請確認遊客可以很順暢地進入與離開遊樂設施。當遊客們企圖進入或離開遊樂設施的時候，如果排隊區或出口並未與通道連結的話，就會使他們感到相當困擾，不知該如何是好。

規劃軌道型遊樂設施。滑水道（water）與軌道車（go-kart car）的軌道，將佔據相當的空間！所以請小心地規劃，不僅不要讓它成為您發展樂園的牽絆，更要讓它成為華麗的景觀！



刺激度（Excitement）。請確認自己的雲霄飛車，因為加入許多斜坡、彎道、角度傾斜、迴圈等而刺激十足，但請記住，太過驚悚的遊樂設施，也會使您的遊客感到不舒服，甚至讓他們決定離開樂園！

研發（Research）！等您將所有可建造的遊樂設施興建完成之後，就應該準備研發新的設施。請記住，在進行研發之前，您至少必須先僱用一名科學家。很不幸地，科學家的費用很高，所以可別僱用太多，以免您負擔不起！



遊戲製作人員

Production: Karl Fitzhugh, Jeff Gamon, Graham Johnson, Richard Leinfellner, Andy Nuttall,

Jon Taylor, Nichola Weatherup

Programming: Ben Board, Paul Brooke, Matt Chilton, Robin Green, Andy Kerridge, Will Leach, Morten Pedersen, Bjarne Rene, Rajan Tande, Mike Willis

Online Programming: Andy Buchanan, Ben Deane, Mark Lamport

Additional Programming: Martin Bell, David Bryson, Dene Carter, Simon Carter, Austin Ellis, Mark Feldman, Martin Griffiths, Mark Huntley, Andrew McDonald, Alistair Milne,

Jarl Ostensen, David Picon, Jan Svarovsky

Art: Pete Amachree, Simon Britnell, Richard Castle, Drew Cattanach, Adrian Crofts, Kevin Duffy, Ian Faichnie, Steve Leney, Mark Machin, John McCormack, Roger Mitchell, Gary Welch

Additional Art: Adam Attew, Niki Broughton, Joe Cavalla, Mike Green, John Kershaw, Ian Lovett, Andy Pang, Darran Thomas

Sound and Music: James Hannigan, Richard Joseph, Adele Kellet, Mark Knight, Nick Laviers, Bill Lusty, Rebecca Parnell, Elaine Williams

Voice of the advisor: Lewis MacLeod

Game Balance: Pete Blow, Ken Malcolm

Scriptwriting: Tony Sheeder

Online and Website: Dan Blackstone, Nina Dobner

FMV and Video Production: Jamie Bradshaw, Jason Lord

Testing/QA: Richard Allen, James Boyle, Jamie Bury, Olly Byrne, Rob Charlish, Lawrence Doyle, Steven Lawrie, Phil Mansell, Ross Manton, Toby Older, Becky Pimlott, Nathan Smethurst, Rob Stevens, Darren Tuckey

Additional Testing: Chris Killpack, Andy Trowers

Localisation: Carol Aggett, Nathalie Duret, Linda Ericsson, Lucy Hargood, David Lapp, Ricardo Martinez, Atsuko Matsumoto, Bianca Normann, Mia Opancar, Petrina Wallace, CTO S.p.A., Hed Arzi Multimedia, IPS Computer Group, Utrax Multimedia Productions

Language Testing: Steve Archer, Andrea Bernardoni, Lionel Berrodier, Manuel Bertrams, Alvaro Corral, Simon Davison, Sacha van Ginkel, Katarzyna Gryglewska-Cebrat, Henrik Larsen, Tomasz Pieniazek

Documentation: James Leno㉆ l, Oli Ladenburg

Manual Design and Layout: John Montague

Pack Design & Layout: Caroline Page

Marketing and Public Relations: Owen Orien, Chris Plummer, Lidia Stojanovic

CQC: Simon Romans

Special Thanks: Braydon Burgess, Cruz Chilaka, Chuck Clanton, Simon Handby, Simon Harris, Chris Morgan, Iain Quick, Masa Nemoto, Mike Richardson, Colin Robinson, Henry Ryan, Ian Shaw, Lisa Stokes, Kaine Varley, Daren Watson, Greg Williams, Tilehouse School in Denham



瘋狂主題樂園附錄

本文件存在的目的，就是為了回答那些您在《瘋狂主題樂園》中，所可能遭遇的問題，其中包含了有關本遊戲與手冊的最新資訊，因此當您並未在手冊或檢索表中找到所需資訊的時候，就應該拿本附錄出來作為參考。

FAQ〈常見問答集〉

Q：我將樂園儲存起來之後，繼續進行遊戲，接下來便獲得一些黃金彩卷與鑰匙，不過當我載入存檔的時候，還是擁有相同數量的彩卷與鑰匙，就算當我儲存遊戲的時候，明明就是一無所有也會這樣，除此之外，假如我前往其他的樂園，一樣還是有黃金彩卷可用。為什麼會這樣呢？

A：黃金彩卷與黃金鑰匙，其實是遊戲中共通的貨幣，因此，您可以在任何樂園中獲得它們，也可以在任何樂園中使用它們，而且拿到之後，就會跟著您，除非您將它們用掉，它們跟其他的遊戲進度來說，是個別存在；另外，黃金彩卷是用來研發出一些神秘物品用的，所以只要當您研發出這項神秘物品之後，以後就會一直存在遊戲系統中，等著您拿現金去購買，就算您載入之前的遊戲存檔，還是可以看到這項神秘物品。

以下就是一個工作的範例：

當我在〝萬聖節天地〞〈Halloween〉樂園中，獲得一張黃金彩卷之後，便離開該樂園，進入〝蠻荒王國〞〈Lost Kingdom〉；此時，我在〝萬聖節天地〞中的經營狀態將自動儲存；當我在〝蠻荒王國〞中將黃金彩卷用掉之後，又回到〝萬聖節天地〞中，不過這時候我就沒有黃金彩卷了。假如黃金彩卷不以獨立方式在整個遊戲中儲存的話，就會在個別獨立的樂園中造成影響，例如一進入〝萬聖節天地〞又可以獲得一張黃金彩卷………這就會讓遊戲的樂趣大打折扣了。

Q：根據手冊指出，假如我沒有員工休息室的話，雇員們可能會進行罷工，但我卻沒辦法看到罷工的情況，是不是有什麼問題呢？

A：我們決定將罷工的功能從遊戲中移除，因為這可能會對各位玩家造成困擾與挫折，然而，當沒有員工休息室的時候，您還是會發現員工們變得怠惰，因此不會清潔樂園、維修遊樂設施、或進行娛樂，直到您提供他們可以休息的地方為止。

Q：我的技工不會自行去維修各項遊樂設施，即使我已經將他們的巡邏區域設定到每一個遊樂設施上。

A：監控您的遊樂設施，對遊戲的進行來說是件非常重要的事，您必須不斷地檢查自己的遊樂設施，然後呼叫技工來進行維修，以避免發生故障；當遊樂設施發生故障的時候，系統會自動呼叫技工，而巡邏區域的功能只是讓您確認在該遊樂設施的附近一定有技工存在而已，否則等技工來到遊樂設施可能得花上一段不算短的時間。

Q：根據手冊的說明，當我接受〝挑戰〞失敗之後，該挑戰就不會再度出現，然而，我卻發現一些我之前失敗的挑戰，卻在進行遊戲一段時間之後，又再度出現，向我挑戰！

A：我們認為一些之前失敗或並未接受的挑戰，如果在較晚的階段再度出現的話，對玩家來說應該會更公平一些。

Q：在手冊〝放置基本雲霄飛車〞的章節中，表示您可以藉由敲擊在遊樂設施左邊的鐵塔〈Pylon〉圖示，或直接在遊樂設施上敲擊，都可以完成整個跑道的圓圈，不過，在遊樂設施本身上敲擊好像沒有作用？

A：這個功能已經調整過了，現在您必須藉由敲擊在遊樂設施左邊的鐵塔〈Pylon〉圖示，來完成整個跑道的圓圈。

Q：在手冊中曾經提到，保全攝影機的覆蓋範圍與警衛的巡邏範圍，在地圖上會以綠色方式顯示，但不過好像並不是這麼一回事。

A：所顯示的顏色為了更容易與綠色的地圖辨識起見，已經更改為白色了。

Q：為什麼科學家也必須設定他們的巡邏區域呢？

A：其實，您並不一定要替科學家設定巡邏區域，不過，讓他們固定待在一個地方，倒是個不錯的想法，這麼一來，您可以讓他們跟其他的員工區別開來，而且當您在附近設置員工休息室的時候，也可以讓他們在需要休息的時候，能盡快到達那裡。

Q：在〝全部遊樂設施〞的畫面中，我可以看見自己所買的〝Jump & Tunnel〞，但我卻無法個別維修它們，為什麼呢？

A：在〝全部遊樂設施〞的畫面中所顯示的〝Jump & Tunnel〞，可以讓您知道自己在每個遊樂設施上，增加了多少的景觀，但藉由維修主要的遊樂設施，您便可以自動維修任何額外的景觀。

Q：在手冊中指出，當您追蹤一名雇員或遊客的時候，只要右擊就可以中斷繼續跟著該人物的視角。

A：其實是有這項功能的，不過您得先把滑鼠右鍵的捲動功能打開〈設定為ON〉，假如您並未選擇這項功能的時候，您可以藉由敲擊控制台上的延伸臂、或以正常方式捲動樂園等，來中斷繼續跟著該人物的視角。

Q：我變更了遊樂設施的速度〈Speed〉、載客數〈Capacity〉、與搭乘時間〈Duration〉等，然後呼叫了技工，這時我的改變變必須重新設定，為什麼？

A：在您呼叫技工之前，必須先敲擊核對鈕，以便確認自己所做的一切改變。

Q：當檢視個別的員工與遊客的彈出式視窗時，在他們的圖畫旁邊，會出現一圈綠色的光暈。

A：這個問題應該跟您的顯示卡有關，請確信已經取得自己顯示卡最新的驅動程式。



Q：彈出式的求助文字欄有時會發生錯誤的狀況。

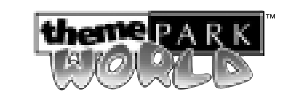
A：同樣的，這個問題應該跟您的顯示卡有關，請確信已經取得自己顯示卡最新的驅動程式。

Q：被稱為〝阿茲特克‧瑪雅〞〈Aztec Mayhem〉的遊樂設施，有時候又被叫做〝Simulator〞，其他的遊樂設施與遊藝場也會有類似的情況的，這是怎麼一回事？

A：〝Simulator〞指的是遊樂設施的種類，而〝阿茲特克‧瑪雅〞〈Aztec Mayhem〉指的是遊樂設施的名稱；您可以藉由叫出遊樂設施的彈出式視窗，然後敲擊它的名稱，進而修改它的名稱。

Q：當我將自己的樂園發佈在Internet上之後，卻發現我所取的名字變成了******DinoPark，為什麼並未以我所指定的名稱出現？

A：在《瘋狂主題樂園》中，擁有一個字串過濾器，這是為了防止在網站上出現一些富攻擊性的字眼〈例如swearing、racist / sexist 等等〉，當發現這些字串的時候，就會改以〝*〞顯示，請試著替自己的樂園取另一個名稱吧。



軟體著作權授權合約

本授權合約規定貴用戶於使用美商藝電股份有限公司（下稱本公司）軟體產品（包括，但不僅限於套裝軟體中的電腦程式、其更改程式、相關媒介物、書面資料以及線上或電子文件）時所應遵守之事項。 貴用戶安裝、拷貝或以其他方式使用軟體產品，即表示同意接受本授權合約規定之拘束。

本軟體產品受中華民國著作權法、國際著作權條約以及其他智慧財產權之法律及國際間著作權相互保障條約之保護。本軟體產品僅係授權使用，而非販售賣斷。

所有在本授權書中未明文授予使用者的權利，均歸本公司所有。

同意使用項目

1.將軟體載入單人使用環境下的電腦、工作站中的隨機存取記憶體（RAM），或其替代記憶體，並使用本軟體。

2.將本軟體載入永久儲存裝置，如硬式磁碟機。

3.於法律許可範圍內或經本公司以書面同意下，得為可能必要之備份或存檔用途之軟體備份。

4.本授權書僅授與軟體產品之有限使用權，軟體產品與其任何拷貝之所有權，其中包括但不限於著作權，均屬本公司所有。

禁止使用項目

1.除得依著作權法合法複製軟體產品外，禁止任何未經許可之複製。

2.禁止於網路上多使用者的環境下使用軟體產品。但已取得各終端機使用授權之多人使用版本不在此限。

3.禁止未經本公司書面同意授權之出售、出租、出借、散佈及公開展示，或其他足侵害本公司之行為。

4.禁止就軟體產品進行還原工程（Reverse Engineering）、解編（Decompilation）、反向組譯（Disassemble）或任何更改原始程式設計或系統上的鎖定與解除鎖定之行為。

5.禁止未經本公司授權同意就軟體產品所做任何形式之複製、重製及翻譯。

6.禁止刪除、更改、遮蓋、移開軟體產品及所有拷貝上之任何著作權及商標標示。



產品責任範圍

1.自本軟體購買日起（憑發票或收據）三個月的產品保固期間內，本公司將免費維修在自然使用下所發生的損壞。但因人為因素、天然災害所致之損壞則非為產品保固範圍，本公司亦不負因而產生之任何損害賠償責任。

2.於相關法律所允許之最大範圍內，本公司對於使用或不能使用本軟體產品所發生之之特別、附隨、間接或衍生之損害（包括但不限於營業利潤之損失、業務中斷、商業資訊之損失或其他金錢損失）不負任何損害賠償責任。

3.軟體產品和任何相關文件只以「現狀」提供，並不附帶任何明示或默示之保證，包括但不限於默示之保證或適售性、適合某一特定用途或不侵權之擔保。使用或操作軟體產品所導致之所有風險，必須由使用者自行承擔。

其他事項

1.如違反本授權合約之規定或條件，本公司得終止本授權合約且不影響其所擁有之其他權利，並得依一切相關法律請求損害賠償。屆時，貴用戶必須銷毀所有軟體產品之拷貝。

2.本軟體授權合約中有任何項目不具法律效力，並因不可強制執行時，將不影響其他項目的有效性，以及在法律上的執行效力。

3.本軟體、安裝手冊、遊戲手冊內所提到非為本公司註冊商標之商標、相關著作權標的物等均為各該公司所有，註冊商標、著作權所有請勿侵犯。



技術支援與客戶服務

對於造成您遊戲經驗的不便我們至上最誠摯的歉意。遊戲手冊中若有部分譯名與實際操作有所出入，將以遊戲內容為主，請消費者見諒。

●安裝過程中的常見問題●

問：安裝到一半時發生錯誤該如何解決？

答：若您無法順利安裝，最便捷的方法是馬上到經銷處進行更換，或寫明詳細情況，直接將產品寄回本公司，憑一個月內發票我們會免費為您更換。為方便作業，來信請務必寫清楚寄件者姓名、住址、聯絡電話。換片申請服務表格可至本公司網站「客戶服務」專區上下載。

●解決問題DIY●

若您可安裝過程一切順利，但執行時遭遇困難，下列方法可排除大部分的問題：

1 請確定你的電腦目前的配備可以執行其他的遊戲。(請參閱遊戲外盒說明的最低需求)

2 請更新顯示卡的驅動程式至最新版本，如您對更新過程有任何疑問請洽您的顯示卡製造商。

3 關掉不必要的常駐程式，如防毒等軟體程式。

4 請試著關閉電腦，重新啓動再試看看。

5 移除本遊戲再安裝，也許是因為不正常的安裝所引起的問題。

6 請不要更改預設的目錄路徑。

7 重整硬碟，也許剛好安裝的檔案放在壞軌上，因而啓動失敗。

8 確定你有放入遊戲光碟，並且稍待一會，等光碟放置妥當再執行遊戲。

9 其他常見的問題可在本公司技術問答網頁上迅速的查詢到，請多利用以節省您寶貴的時間。

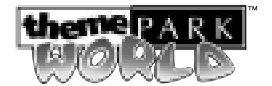
網址為http://www.ea.com.tw

● 與我們聯絡●

若上述方法您都試過仍無法排除問題，您可以利用下列方式與我們聯絡，建議您可以的話盡量以傳真或是電子郵件詳細敘述您所發生的情形，如此我們才可以找尋相關技術支援資料庫以解決您的問題。

有關遊戲進行之任何提示、攻略、指導、作弊密碼、非本公司所製作的修補檔，恕本公司無法提供。為方便問題的處理，來信或來電詢問時，請務必明列以下事項 ：

(1) 您的身分證字號，我們需先查詢您是否在本公司網頁上註冊本產品，若您尚未註冊，請告知我們您的線上註冊序號(位於遊戲手冊末頁)。若您沒有此線上註冊序號， 恕無法提供服務。



(2) 執行遊戲的電腦配備：CPU、硬碟剩餘空間、記憶體、顯示卡記憶體及名稱、音效卡、光碟機的倍速、是否有一台以上的光碟機、是否有安裝虛擬光碟機。

(3) 諮詢的遊戲名稱。

(4) 詳述遊戲安裝或執行時所發生的狀況，若有錯誤訊息最好也抄下來給我們。(請務必詳細紀錄，如有任何錯誤訊息請一併抄錄，若只說遊戲無法執行，技術人員無法幫您判斷問題。)

(5) 您的e-mail(可正確寄達的)或聯絡電話

(6) 如果是同一遊戲的第二次訊問，請保留前次回覆的內文或再次說明，好方便客服人員清楚了解你的狀況。

※特別注意※

如您不清楚您的電腦硬體狀況請洽詢您的電腦販賣公司或製造商。使用電腦硬體驅動程式發生問題，需要任何進一步服務時，請洽提供驅動程式的廠商或是您的電腦販售的公司，本公司無法為其他硬體廠商所提供的程式負責。

美商藝電台灣分公司

地址:臺北市信義區110基隆路二段39巷8弄16號

中文首頁:http://www.ea.com.tw （ 請多利用本站「技術問答」討論區 ）

技術服務電子郵件:twsupport@ea.com

技術諮詢網頁:http://www.ea.com.tw/products/products_faq.asp

技術諮詢電話:(02)2739-1937

（ 服務時間:週一至週五，早上九點半至下午六點，例假日除外 ）

技術諮詢傳真:(02)2739-2972

※特別注意※

若您有攻略方面問題可至本公司網站討論區或該遊戲專屬網站上查詢，本公司技術諮詢專線和電子郵件信箱並不提供攻略方面的諮詢與討論，謝謝您的配合！



使用者換片、申請補發序號及遊戲手冊相關辦法

第一條　凡欲換片、補發序號或手冊者，請先至本公司網站上註冊產品。若您已是本站會員直接註冊產品即可；若您還未註冊為本站會員請先註冊成為會員，再註冊遊戲手冊末頁的網站產品註冊序號。未註冊產品者，恕無法提供下列所有服務。

第二條　購買的商品若發現瑕疵，導致無法正常安裝時，最便捷的方法是馬上到經銷處進行更換，或憑一個月內發票（以郵戳為憑）寫明故障原因，直接將產品寄回本公司，我們會免費幫您更換。

第三條　因人為刮傷而須換片服務者，每片更換之費用為新台幣二百元整。請將光碟片用厚紙片妥善包裝好，並寫清楚故障原因，連同工本費一併以掛號方式寄回本公司客服部，我們會在七天內完成寄出的動作。

第四條　安裝遊戲時，若發生光碟機刮片之情形，於購買7天內憑發票將光碟郵寄至本公司更換（以郵戳為憑），本公司將免費為您換片，但一人以一次為限。

第五條　遺失遊戲安裝序號者，申請補發序號之手續費用為新台幣二百元整，且需附上原版遊戲光碟以茲憑證，將光碟片用厚紙片妥善包裝好，以掛號方式寄回本公司客服部，經審核符合資格者，我們會在七天內完成寄出的動作。

第六條　遺失遊戲手冊者，申請補發手冊之手續費用為新台幣一百元整，且需附上原版遊戲光碟以茲憑證，將光碟片用厚紙片妥善包裝好，以掛號方式寄回本公司客服部，經審核符合資格者，我們會在七天內完成寄出的動作。

第七條　以上所有申請手續，當確定情況屬須付費更換時，未附足夠工本費，恕不受理。來信請務必註明您的身分證字號(查詢產品註冊用)、姓名、地址聯絡、電話、申請需求。海外地區請附足夠之回郵郵資，謝謝您的合作！

※特別注意※

部分遊戲光碟或序號、遊戲手冊因年代久遠，公司內已無存貨，因此您要換片或申請補發序號時請務必先以email或電話查詢是否有現貨供應玩家支付工本費更換遊戲光碟，以免耽誤您寶貴的時間。若您遺失光碟，恕不提供補發，請您妥善保管。

造成您不便之處，敬請見諒！

叮嚀事項

您的線上註冊序號作為本公司提供您售後服務的依據，在您申請任何客戶服務時，若您沒有在本公司網站上註冊產品，我們將需要您提供您的線上註冊序號，請小心保管，遺失概不補發，謝謝您。

